#231

AnimeLand

LES PLATEFORMES VOD
L'ANIMATION FACE AU VIRUS
GLEIPNIR · BRAND NEW ANIMAL · CASTLEVANIA
WEBTOON ! · TOWER OF GOD...

NOUVELLE FORMULE !

GHOST IN THE SHELL

AU CŒUR DE LA MACHINE

©Shirow Masamune, Production I.G/KODANSHA/GITS2045

ISBN : 978-2-37697-153-5 • PRIX : 12,50 €
9 782376 971535

Plus d'informations
et un extrait sur notre site pika.fr

20 ans de passion
PIKA EDITION

ORIENT
SAMURAI QUEST

LE NOUVEAU SHÔNEN HISTORICO-FANTASTIQUE DE SHINOBU OHTAKA

EN LIBRAIRIE LE 17 JUIN 2020

NOUVEAU FORMAT & NOUVELLE FORMULE !

ABONNEZ-VOUS !

1 AnimeLand

4 NUMÉROS (1 AN)

~~50 €~~
39 €
DOM-TOM ET ÉTRANGER 54 €

Pour recevoir chez moi les 4 prochains numéros d'AnimeLand au prix de 39 € (au lieu de 50 €) (tarif France métropolitaine ; étranger et DOM-TOM : 54 €).

2 AnimeLand

8 NUMÉROS (2 ANS)
+ 1 LIVRE EN CADEAU

~~100 €~~
80 €
DOM-TOM ET ÉTRANGER 88 €

Pour recevoir chez moi les 8 prochains numéros d'AnimeLand au prix de 80 € (au lieu de 100 €) + un livre collection hommage au choix dans la sélection proposée (tarif France métropolitaine ; étranger et DOM-TOM : 88 €).

3 AnimeLand X-tra

4 NUMÉROS (1 AN)

~~26 €~~
22 €
DOM-TOM ET ÉTRANGER 30 €

Pour recevoir chez moi les 4 prochains numéros d'AnimeLand X-tra (1 an) au prix de 22 € au lieu de 26 € (tarif France métropolitaine ; étranger et DOM-TOM : 30 €).

4 AnimeLand + AnimeLand X-tra

8 NUMÉROS (1 AN)

~~76 €~~
59 €
DOM-TOM ET ÉTRANGER 84 €

Pour recevoir chez moi les 4 prochains numéros d'AnimeLand + les 4 prochains numéros d'AnimeLand X-tra au prix de 59 € au lieu de 76 € (tarif France métropolitaine ; étranger et DOM-TOM : 84 €).

Pour tout paiement par carte bancaire, nous vous invitons à passer commande sur notre boutique en ligne.

SHOP.AM-MEDIA.FR

Règlement par chèque (français), à l'ordre d'AM Media Network
Envoyez ce bon avec votre règlement à :
AMN / Service Abonnements
38, rue Notre-Dame de Nazareth · 75003 Paris

Paiement par Paypal : dès réception de votre bon, nous vous enverrons une demande de règlement via PayPal. La commission PayPal est à notre charge. Votre abonnement démarrera dès règlement de votre demande, et au prochain numéro à paraître.

JE CHOISIS MA FORMULE :

FORMULE 1 ❒ 4 numéros d'AnimeLand
FORMULE 2 ❒ 8 numéros d'AnimeLand + (au choix) :
❒ Hommage à Mamoru Hosoda **ou** ❒ 108 étoiles du Japon **ou** ❒ Hommage à Dreamworks
FORMULE 3 ❒ 4 numéros d'AnimeLand X-tra
FORMULE 4 ❒ 4 numéros d'AnimeLand + 4 numéros d'AnimeLand X-tra

❒ M. ❒ Mme Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal ⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ Ville : ..... Pays : .....

Date de naissance ⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ E-mail : .....

AL 231 - Le présent tarif annule et remplace, à sa date de parution, tous les tarifs publiés précédemment. Offre valable dans la limite des stocks disponibles, jusqu'au 01/09/2020. Conformément à la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des informations vous concernant, et dont nous sommes les seuls destinataires. Délai d'envoi : prévoir entre 1 et 2 mois.

WWW.ANIMELAND.FR
RETROUVEZ TOUTE L'ACTUALITÉ ANIME, MANGA ET LES CHRONIQUES D'ANIMELAND SUR NOTRE SITE INTERNET. ÉGALEMENT DISPONIBLE SUR SMARTPHONE !

AnimeLand n° 231 - Juillet - Août - 12,50 €
Publication trimestrielle d'AM Media Network
SASU au capital de 100 000 €
SIRET 80900973100039

- **Siège social :** 38, rue Notre-Dame de Nazareth 75003 Paris
- **Directeur de publication :** Cédric Littardi
- **Directeur éditorial Ynnis :** Sébastien Rost
- **Directeur éditorial AnimeLand :** Sébastien Célimon
- **Publicité :** publicite@am-media.fr
- **Community manager :** Camille Nogueira
- **Abonnements et anciens numéros :** abonnement@am-media.fr
- **Direction artistique :** Sébastien Rost
- **Logo :** Élise Godmuse
- **Mise en page :** Wilfrid Desachy
- **Corrections :** Sonia Jensen
- **Fabrication :** Céline Antoine
- **Ont collaboré à ce numéro :** Stéphanie Chaptal, Bouthavy Suvilay, Agnès André, Mélanie Ramet, Bruno de la Cruz, Nicolai Chauvet, Gersende Bollut, Philippe Bunel, Pa Ming Chiu, Olivier Desbrosses
- Pour toute correspondance, adressez votre courrier (accompagné d'une enveloppe timbrée libellée à votre adresse pour la réponse) à :

AnimeLand
38, rue Notre-Dame de Nazareth - 75003 Paris
contact@animeland.com

Les opinions exprimées dans les colonnes de ce journal n'engagent que leurs auteurs.
La reproduction des textes, dessins et graphiques est interdite sans l'autorisation écrite de l'auteur et de l'éditeur. Les images sont © 2020 par leurs auteurs.

Couverture : ©Shirow Masamune, Production I.G/ KODANSHA/GITS2045
Remerciements à @Anime ADN, Annecy Festival, Cinésud, CNC, Crunchyroll, Delcourt, Soleil, Disney, Glénat, Japan Expo, Kana, Kurokawa NAVER, Webtoon, Netflix France, Netflix Japon, Pika, Production I.G, Wakanim, Ynnis Éditions.
Si cette publication comportait des erreurs (nul n'est parfait), nous vous prions de bien vouloir nous excuser pour les éventuels désagréments que cela pourrait causer.

- **Première impression**
- **Achevé d'imprimer** en Italie par JJ Production en juin 2020
- **Diffusion** La Diff, Presstalis et Destination Media.
- **Dépôt légal** à parution.

« *L'affaire est dans le S.A.C.* »
Le rédacteur fou

Toute reproduction, même partielle, des textes est strictement interdite.

Tous les collaborateurs d'*AnimeLand* sont solidaires de tous et de chacun dans l'épreuve que nous avons traversée pendant la conception de ce numéro. Solidaires envers celles et ceux de notre connaissance touchés par le virus, malades eux-mêmes ou rongés d'angoisse pour leurs proches. Solidaires envers toutes et tous en première ligne pour soigner, alimenter, prévenir et divertir.

Solidaires envers nos interlocuteurs, partenaires, amis professionnels, passionnés d'animation et de culture japonaise, partout dans le monde.

Solidaires des artistes, interrompus dans leur élan ou cantonnés à domicile, avec la capacité ou non de poursuivre leur travail. Solidaires des diffuseurs, distributeurs et exploitants n'ayant plus accès aux salles de cinéma vidées de leur public.

Solidaires des organisateurs de salons partout en France et à l'étranger, avec bien sûr une pensée plus particulière pour Japan Expo et le Festival d'Annecy, qui s'annonçaient grandioses. Ce n'est que partie remise.

SOLIDAIRES !

Solidaires enfin avec vous, lectrices, lecteurs, car malgré les difficultés, malgré les annulations, malgré l'impression que les étoiles jouent contre nous, nous tenions à vous proposer cet *AnimeLand* un peu particulier. Que toutes celles et tous ceux qui y participent ou auraient aimé y participer soient ici remerciés.

Dans ce numéro nous revenons sur la saga *Ghost in the Shell* à l'occasion de sa nouvelle série, *Ghost in the Shell SAC_2045*, création originale Netflix disponible depuis fin avril. À cette dystopie malheureusement pas si fantaisiste, nous ajoutons deux dossiers de circonstance : un tour d'horizon des effets du confinement dans le monde de l'animation, avec des témoignages très variés ; et un passage en revue des plateformes spécialisées ou généralistes qui proposent leurs catalogues de dessins animés et d'*anime* et qui ont pu séduire et réconforter les spectateurs bloqués à leur domicile. Critiques de nouvelles séries, reportages et entretiens riches et inattendus complètent ce numéro.

Nous vous souhaitons un bon été et par avance une bonne rentrée de septembre, période de transition qui ouvrira, nous en sommes convaincus, à un rebond plein de joies, d'émotions, de surprises et un nouvel élan confraternel. Dans l'échange.

Solidaires, quoi...

[SÉBASTIEN, DIRECTEUR ÉDITORIAL]

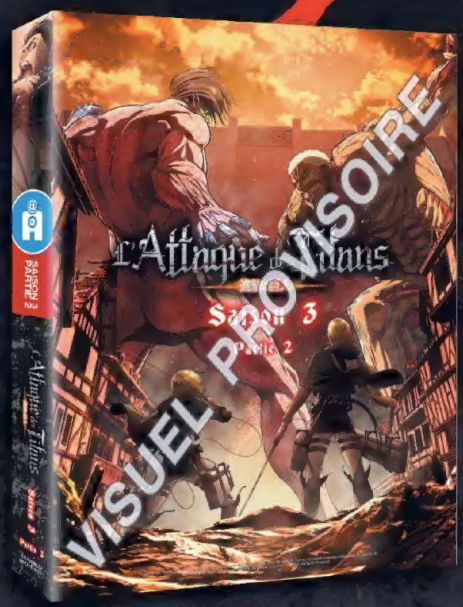
P.-S. : je tiens à saluer à titre personnel toutes celles et tous ceux qui m'ont précédé à la direction éditoriale et la rédaction en chef d'*AnimeLand* et d'*X-tra*. J'espère maintenir un même degré de passion et d'ouverture pour l'aventure qui commence...

L'Attaque des Titans
進撃の巨人

Saison 3
Partie 2

LE DERNIER ARC DE LA SAISON 3, LE 28 AOÛT 2020
EN VERSION FRANÇAISE ET EN EXCLUSIVITÉ CHEZ ANIME

DVD VIDEO



Blu-ray Disc

BOX 2/2
2 DISQUES, 1 LIVRET DE 92 PAGES
EN DVD OU BLU-RAY

MANGA EN 4 CASES OFFERT A L'ACHAT DE LA BOX 2/2*

UNIQUEMENT SUR ALLTHEANIME.FR

*BONUS EXCLUSIF À LA BOUTIQUE ALLTHEANIME.FR
DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

ANIME

Based on the manga "Shingeki no Kyojin" by Hajime Isayama
originally serialized in the monthly BESSATSU SHONEN magazine published by Kodansha Ltd.
©Hajime Isayama, Kodansha/"ATTACK ON TITAN" Production Committee. All Rights Reserved.

SOMMAIRE #231

06 DOSSIER GHOST IN THE SHELL AU CŒUR DE LA MACHINE

8 Masamune Shirow
11 Son univers et ses personnages
17 Les séries TV
22 OAV, téléfilm, exercices « pro forma » !
24 Ghost in the Shell au cinéma
28 Ghost in the Shell SAC_2045
32 Portraits des réalisateurs Kenji Kamiyama et Shinji Aramaki
35 Portrait du producteur Taiki « Yoshiki » Sakurai
36 Entretien avec Taiki Sakurai
38 Portrait d'Ilya Kuvshinov
39 Entretien avec Ilya Kuvshinov
41 La musique de Ghost in the Shell
44 Ghost in the shot
46 Ghost in the vitrine

50 ON A VU !

52 Altered Carbon : Resleeved
54 Sing « Yesterday » for Me
56 Gleipnir
58 Appare-Ranman
60 BNA Brand New Animal
62 Tower of God
64 Carole & Tuesday saison 2
66 La Famille Willoughby
89 Justice League Dark : Apokolips War
98 Castlevania

68 DOSSIER COVID 19 : L'ANIMATION FACE AU CONFINEMENT

70 Tour d'horizon international
77 Ces sorties de films perturbées par le confinement
78 Annulations et reports d'événements
80 Communication et action face au confinement
81 Programme de l'été
83 Entretiens - En sortant de l'école
86 Entretien avec Yann Le Gall

92 FOCUS

92 Ailleurs de Gints Zilbalodis
95 Arrivée de NAVER Webtoon
103 Annecy 2020
140 Le VTT sauce Samourai

106 DOSSIER VÀD : IN BED WITH ANIME

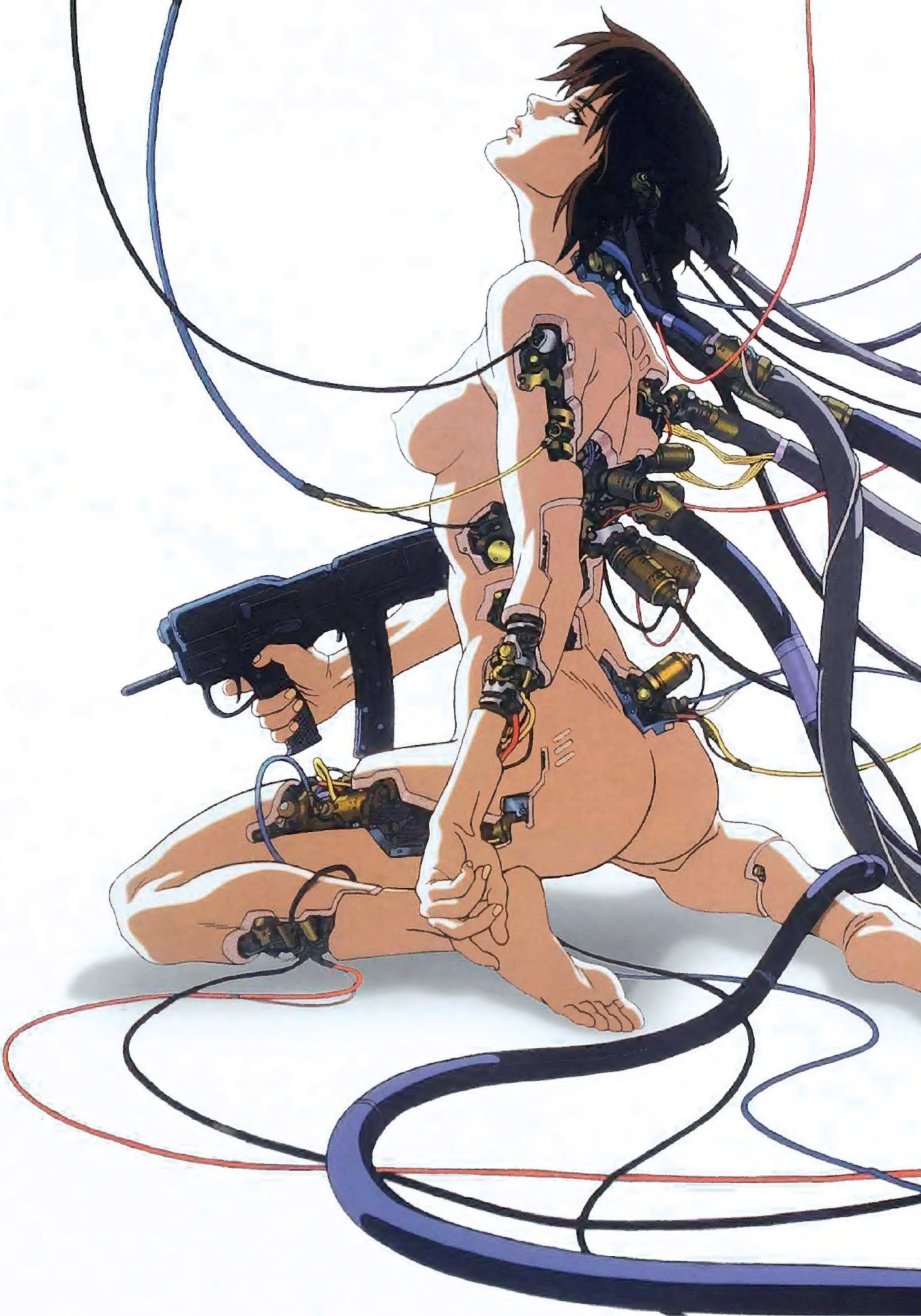
109 Crunchyroll
111 ADN
114 Wakanim
117 Netflix
120 Amazon Prime Video
122 Okoo
124 France 4
126 Disney+

129 JEU VIDÉO
Best of cinématiques

134 TROUVAILLE
To Your Last Death

138 MUSIQUES
Fermez les yeux

144 HUMEUR
« Le mot de la faim »



DOSSIER

GHOST IN THE SHELL

Au cœur de la Machine

Du manga originel à la nouvelle série sur Netflix, la saga *Ghost in the Shell* est devenue une référence incontournable du cyberpunk. Les enquêtes de la Section 9 dirigée par l'icône aux multiples visages Motoko Kusanagi puis par son bras droit Batô sont autant d'occasions de questionner ce qu'est une identité dans un temps où chair et électronique se confondent, où une âme serait transférable sur un réseau numérique et deviendrait Légion, où les plus humains ne sont pas forcément les moins artificiels... Elle mérite bien un panorama gourmand et passionné, avec la participation de quelques-unes des personnalités qui concourent à la poursuite de son intéressant chemin.

© Production I.G.

MASAMUNE SHIROW

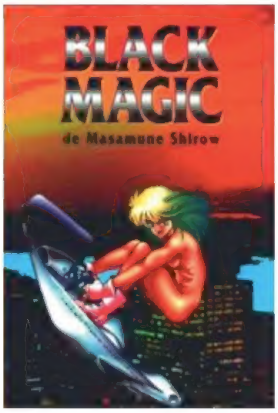
Prophète cyberpunk

Figure majeure de la pop culture nippone des années 1980, le mystérieux Masamune Shirow est reconnu dans le monde entier pour ses récits de science-fiction et d'anticipation, où se croisent robotique, informatique, biologie, politique, écologie, religion et philosophie. En résultent des univers complexes qui continuent encore aujourd'hui d'influencer de nombreux artistes.

Dès ses débuts, Masamune Shirow se spécialise dans le cyberpunk. En 1983, Il dessine le *dôjinshi* (manga amateur) *Black Magic*, qu'il publie dans le fanzine *Atlas*. Il fait ses débuts professionnels deux ans plus tard avec *Appleseed*, prépublié dans le magazine *Comic Gaia* jusqu'en 1989. Shirow rencontre un grand succès, *Appleseed* impressionnant par sa force visuelle et son thème post-humain ambitieux. Shirow peaufine son style, où les engins mécaniques et la figure féminine aussi forte que sexy entrent en résonance[1], et où un important travail de recherche apporte une grande crédibilité à son histoire.
Ne faisant jamais d'apparition publique, il va même jusqu'à refuser le soutien d'assistants, lui donnant ainsi le contrôle artistique total de ses œuvres. La charge de travail ne l'empêche pas de commencer une autre série en 1987 : *Dominion*. Le manga met en scène une police équipée de tanks alors que le monde est entouré d'un nuage bactériologique dû à la pollution. La même année, alors que *Black Magic* a bénéficié d'une publication chez Seishinsha, il s'implique dans l'animation et coréalise *Black Magic M-66*, une OAV qui adapte une partie de son récit très inspiré de *Terminator*. Dès lors, les œuvres de Shirow sont aussitôt adaptées pour le marché de la vidéo, un format propice à ses univers osés et violents. En 1988, le long OAV *Appleseed* est produit ainsi que la série *Dominion Tank Police*.

PERFECTIONNEMENT

Peu à peu, l'auteur devient un incontournable du cyberpunk, et c'est en 1989 qu'est prépubliée son œuvre manifeste : *Ghost in the Shell*. S'il ré-exploite ses thèmes abordés



D.R.

dans ses mangas précédents, il étend surtout sa réflexion sur la cohabitation homme-machine dans une société hyper connectée d'après-guerre. Aussi offre-t-il une place prépondérante au Net, le réseau lui permettant d'aborder un thème cher au cyberpunk : le transcendantalisme. Férue de science et de philosophie, il s'inspire notamment du *Cheval dans la Locomotive* (*Ghost in the machine*) d'Arthur Koestler, il agrémente son récit d'une multitude de notes techniques en bas de page. Le succès est immense et Shirow assoie sa notoriété dans le domaine de la science-fiction d'anticipation et du divertissement.
En 1991, il enchaîne avec un autre succès : *Orion*. Le manga se démarque de ses autres titres puisque le monde dépeint n'est plus *high-tech* mais magique. Avec ce récit syncrétique, il s'oriente vers le spirituel à travers une aventure mythologique originale. À l'apogée de son art, l'auteur fait évoluer sa réflexion sur le devenir de la société et de son environnement. Son style gagne également en énergie, en témoignent des scènes d'action virevoltantes. En parallèle, des histoires suivant des enquêtes de la Section 9 de *Ghost in the Shell* sont prépubliées (*Ghost in the Shell 1.5 : Human Error Processor*).

RECONNAISSANCE MONDIALE

En 1995, le réalisateur Mamoru Oshii (*Patlabor*) adapte *Ghost in the Shell* en long métrage d'animation. Bien que ce superbe film soit une version biaisée du manga (Oshii expurgeant les aspects comiques et vicieux si chers à l'auteur), son succès international propulse Shirow au rang de *mangaka* iconique. La même année il revient à *Dominion* en offrant à son histoire davantage de réalisme. Il prépublie ensuite les chapitres du très attendu *Ghost in the Shell 2 : ManMachine Interface* (1997), où il prend le lecteur à contrepied en l'immergeant dans la toile informatique. Après qu'il a fait évoluer son style de la peinture à l'huile vers l'acrylique, Shirow passe à la colorisation numérique. En se spécialisant dans l'infographie, il peut

MANGAS

1983	*Black Magic*
1985 - 1989	*Appleseed*
1986	*Dominion*
1989 - 1991	*The Ghost in the Shell*
1991	*Orion*
1991 - 1996	*Ghost in the Shell 1.5 : Human Error Processor*
1995	*Dominion : Conflict One*
1997 - 2002	*Ghost in the Shell 2 : ManMachine Interface*
2012	*Pandora of the Crimson Shell : Ghost Urn* (créateur, scénariste)

ARTBOOKS

1992 - 2013	*Intron Depot* (7 volumes)
2009 - 2012	*Pieces* (9 volumes)
2014 - 2015	*Pieces GEM* (2 volumes)
2012 - 2018	[illegible]
2014	*Greaseberries* (2 volumes)

FILMOGRAPHIE (AUTEUR ORIGINAL)

1987	[illegible]
1988	*Appleseed* (OAV)
1988	*Dominion Tank Police* (OAV)
1993	*New Dominion Tank Police* (OAV)
1995	*Ghost in the Shell* (FILM)
1995	[illegible] mecha-designer)
1999	*Gundress* (FILM, chara-designer, mecha-designer)
2003	*Ghost in the Shell : Stand Alone Complex* (SÉRIE, designs, consultant artistique)
2004	*Ghost in the Shell 2 : Innocence* (FILM)
2004	*Appleseed* (FILM)
2004	*Ghost in the Shell : SAC 2ng GIG* (SÉRIE)
2005	*Ghost in the Shell : SAC Solid State Society* (TVFILM)
2006	*Tank Police Team Tank S.W.A.T 01* (OAV)
2007	*Appleseed Ex Machina* (FILM)
2007	*Ghost Hound* (SÉRIE)
2008	*Real Drive* (SÉRIE)
2011	*Appleseed XIII* (SÉRIE)
2013	*Ghost in the Shell Arise* (OAV)
2014	*Appleseed Alpha* (FILM)
2015	*Ghost in the Shell Arise The Movie* (FILM)
2015	*Pandora in the Crimson Shell: Ghost Urn* (SÉRIE)
2016	[illegible] *Diver* (COURT VR)
2020	*Ghost in the Shell SAC_2045* (SÉRIE)

ainsi modéliser avec plus de justesse sa vision du cyberespace.
Par la suite, l'auteur ne travaille plus que sur des designs, des illustrations ou des concepts. On le retrouve au *character design* ainsi qu'au *mecha-design* des OAV *Landlock* et du film *Gundress*. Pour ce dernier, dispensable, il troque ses formes arrondies au profit de traits angulaires (un syndrome des années 1990) et réhabilite ses Landmates, les exosquelettes *d'Appleseed*.
En 2002, il propose des synopsis et visuels pour la série *Ghost in the Shell Stand Alone Complex*. Il développe ensuite des concepts pour le studio Production I.G, conduisant à l'élaboration de séries telles que *Ghost Hound* (2007) et *Real Drive* (2008). En 2012, il scénarise le manga *Pandora in the Crimson Shell: Ghost Urn*, qui comporte de nombreux clins d'œil à *Ghost in the Shell*. Le style *moe* à la mode côtoie les pin-up de l'auteur, le tout dans un mélange des genres, entre cyberpunk et *magical girl*.

et dessine les couvertures de différents magazines. Depuis le début des années 1990, il édite plusieurs artbooks, comme les sublimes *Intro Depot* qui regroupent ses différents travaux ou les *Pieces*, dans lesquels il met en avant de jolies femmes dans des tenues – et positions – érotiques. Shirow s'axe alors de plus en plus vers l'illustration pornographique, en témoignent les histoires courtes et les illustrations de *Galgrease* où il développe un effet huilé sur les corps extrêmement détaillés. Un style qu'il perfectionne dans les récents *W-Tails Cat* et *Greaseberrie*.

"MÊME EN RETRAIT, SHIROW CONTINUE DE FASCINER."

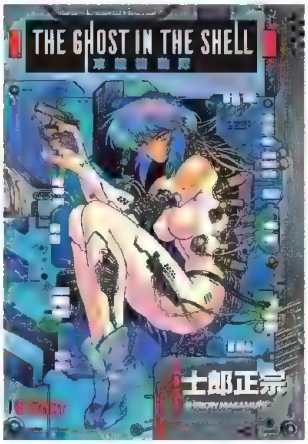
Bien qu'il se soit éloigné de son domaine de prédilection, Masamune Shirow inspire encore aujourd'hui, et ses univers ne cessent d'être adaptés (jusqu'à Hollywood). Il est résolument l'un des grands maîtres de la science-fiction moderne.

Philippe Bunel

MADELEINE DE PROUST LUBRIFIÉE

S'il est principalement connu en tant que *mangaka* et designer, Shirow s'impose aussi dans le domaine de l'illustration. Il s'implique dans les visuels de jeux vidéo

1. C'est d'ailleurs la mode des ***sexy robots*** du peintre Shinji Aoyama.



DR

SON UNIVERS ET SES PERSONNAGES

Motoko la multiple et l'unique Section 9

Depuis ses débuts en manga en 1989, la série *Ghost in the Shell* n'en finit plus de s'incarner et de se réincarner d'un corps à l'autre. Films, séries, OAV, et dernièrement le long-métrage sorti en 2017 avec Scarlet Johansson dans le rôle du Major, et Netflix qui vient de sortir son propre *anime* en avril 2020. Pourquoi tant de passion pour une série pourtant bien datée ?

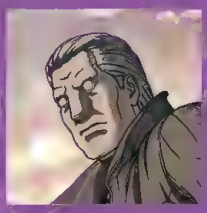
Et si *Ghost in the Shell* était la plus occidentale des séries de cyberpunk japonais ? Créée d'abord en manga en 1989 par Masamume Shirow, cette franchise mêlant cyborg, intelligence artificielle et enquête policière est devenue l'une des plus populaires du genre, en particulier en Europe et aux États-Unis. Elle suit le parcours d'une force de police spéciale, la Section 9, experte en contre-espionnage, chargée d'enquêter sur des crimes ayant une composante cybernétique. Certains de ses personnages, comme le Major Motoko Kusanagi ou Batou, les chefs d'enquêtes sur le terrain, sont des cyborgs dont l'humanité ne réside que dans le « ghost » (ou fantôme en anglais), la conscience téléchargée dans leur corps, le « shell » (ou coquille en anglais). D'autres, en particulier Togusa et Aramaki, sont entièrement humains. **(Suite p. 15)**

GHOST IN THE SHELL : QUI EST QUI ?

MAJOR MOTOKO KUSANAGI

Cyborg intégrale (comprendre qu'il n'y a plus une molécule organique d'origine dans les différents corps qu'elle utilise au fur et à mesure de la franchise), elle est la cheffe d'enquête sur le terrain de la section 9, avant sa rencontre avec le Marionnettiste. Depuis elle opère en freelance, mais n'hésite pas à se

BATOU



Second et ami du Major, c'est un cyborg comme elle, mais nettement plus humain. C'est d'ailleurs l'un des personnages apportant une touche comique à la série. Ancien soldat, c'est un cyborg intégral également, mais il ne change pas d'apparence.

DAISUKE ARAMAKI

Chef de la section 9, il est strict, mais n'hésite pas à faire jouer tout son poids politique pour protéger ses subordonnés. Dans le premier manga, ses interactions avec le Major sont souvent humoristiques au détriment de celle-ci, ce qui ne transparaît pas dans les *anime*.

TOGUSA

Seul membre entièrement humain de la section 9, il offre un point d'entrée pour le spectateur dans cet univers cybernétique.

AZUMA

L'un des agents de terrain de la section 9. Utilisé comme source de gags dans les mangas (avec son fameux flair), il apparaît surtout dans *Ghost in the Shell 2 : Innocence* en compagnon de Batou et dans *Ghost in the Shell : Stand Alone Complex - Solid State Society*.

ISHIKAWA

Vétéran de la Section 9 reconnaissable à sa barbe et sa coupe échevelée, il est le spécialiste de la guerre informatique. Bien qu'il soit imbattable pour repérer une manipulation de données,

que de peu d'augmentation cybernétique, le rendant moins apte au travail de terrain.

PAZ

Agent de terrain de la Section 9, il est capable d'endosser un panel très vaste de rôles suivant les besoins de l'enquête. Aux côtés Yoshida, il tient les autres membres de la section en respect grâce à ses connaissances féminines à distance.

SAITO

Cet ancien adversaire du Major qui l'a mis en échec dans **Arise** a été recruté par elle au sein de la Section 9. Sa modification cybernétique la plus importante, l'œil de faucon lui est extrêmement directement aux données satellite, en fait un tireur d'élite hors pair.

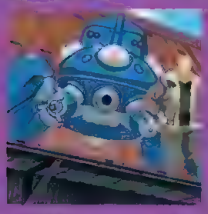
LE MARIONNETTISTE

Antagoniste principal de *Ghost in the Shell* tient en l'intrigue qu'un ancien a supplanté sa vie et une forme de vie logicielle créée par erreur et a menacé à se reproduire. Un second Marionnettiste apparaît dans *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex – Solid State Society*. À moins qu'il ne soit qu'une évolution du premier ?

LE RIEUR

Antagoniste de la série *Ghost in the Shell / Stand Alone Complex*, il est un hacker surdoué fan du roman *L'Homme-cœur* et spécialiste de l'intrusion et de l'enregistrement.

LES TACHIKOMA



Ce sont les simples intelligences de la section 9. Dotées d'une intelligence artificielle, tous sont des personnages à part entière, même si leur rôle est surtout de commenter l'action avec des airs d'enfants.

Logicoma de *GITS : Arise*, l'ancêtre des tachikoma.

DU GHOST IN THE SHELL À TOUTES LES SAUCES

Attention, accrochez-vous, il y a des Ghost à tous les coins de la pop culture, et tout n'est pas de la main de Masamume Shirow ou Mamoru Oshii.

EN MANGA :

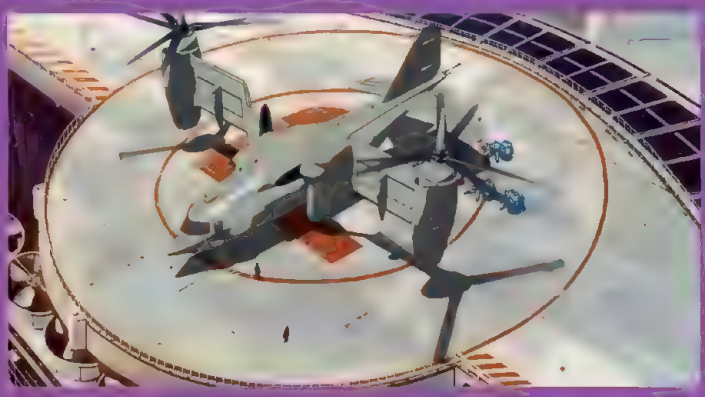
Le premier *Ghost in the Shell* est paru de mai 1989 à novembre 1990 avant d'être rassemblé en un seul volume par Kodansha en 1991. En France, une première version est parue en 1996 chez Glénat (à partir de la traduction anglaise) puis en 2017 (à partir de l'original japonais).

Le deuxième *Ghost in the Shell 2.0 : Man-Machine Interface* est paru de septembre 1991 à août 1997 et rassemblé en un seul volume par Kodansha. En France, une première version est parue en 2002 chez Glénat (à partir de la traduction anglaise) puis en 2017 (à partir de l'original japonais).

Le troisième, *Ghost in the Shell 1.5 : Human Error Processor*, rassemble des histoires parues durant la première publication de *Ghost in the Shell 2.0 : Man-Machine Interface*, mais non présentes dans le volume précédent. En France, Glénat les publiera une première fois en 2003 puis en 2017 avec une nouvelle traduction à partir de l'original. Depuis 2009, l'éditeur Kodansha publie également *Ghost in the Shell : Stand Alone Complex*, inspiré par les OAV du même nom, écrit par Yu Kinutani, et [illegible] et Mayasuki Yamamoto. La série est publiée pour la France chez Glénat.

EN ANIME :

La franchise a également donné lieu à quatre films d'animation dont trois seront réalisés par Mamoru Oshii (*Ghost in the Shell* sorti en 1995, *Ghost in the Shell 2 : Innocence* sorti en 2004 et *Ghost in the Shell : Stand Alone Complex* sorti en 2012, remake du premier avec des scènes en 3D et de l'audio en plus) et un par Kazuya Numura : *Ghost in the Shell : The New Movie* sorti en 2015. On peut également ajouter *Ghost in the Shell : Stand Alone Complex - Solid State*



Society de Kenji Kamyama sorti en 2006 et lié à la série d'animation du même nom. [illegible] est sorti au printemps 2020 sur la plateforme Netflix, dirigé par Shinji Aramaki et Kenji [illegible]

Trois séries d'animation *Ghost in the Shell* ont déjà été produites : *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex, Ghost in the Shell: SAC 2nd Gig* et *Ghost in the Shell: Arise*. Ces séries ont elles-mêmes inspiré des OAV : [illegible] et *Ghost in the Shell: Arise*.

EN JEU VIDÉO :

La franchise a également généré quatre jeux vidéo : *Ghost in the Shell* paru en 1998 pour [illegible] et sa déclinaison en 2005 pour PSP, et [illegible] *First Assault Online* un *free-to-play* en ligne pour le monde Windows.

EN FILM LIVE :

Le 31 mars 2017, le film *Ghost in the Shell* est sorti au cinéma. Il était dirigé par Rupert Sanders, avec Scarlett Johansson dans le rôle de Major et Pilou Asbæk dans le rôle de Batou.

QU'EST-CE QU'ÊTRE VIVANT ?

La plupart des histoires se déroulent dans une ville fictionnelle du Japon, New Port City. Là, les différentes enquêtes vont pousser les protagonistes à s'interroger sur ce qui fait l'humanité : le ghost ou un équilibre entre le ghost et le shell ? Que se passe-t-il quand un programme artificiel devient conscient comme le Marionnettiste (Puppet Master), antagoniste du premier film et de son remake, mais également du manga principal ? L'une des conséquences intéressantes de cette dualité entre le corps et l'esprit est que la notion de nationalité est désormais décorrélée de celle d'ethnicité, ou même d'humanité, comme le montre la deuxième OAV, *Ghost in the Shell : Stand Alone Complex - Individual Eleven*. Pour le Major, le Marionnettiste ou (attention au « divulgâchage » et sautez trois lignes si vous n'avez ni lu ni vu un *Ghost in the Shell*) la fusion des deux, ce sujet est au cœur de leurs préoccupations. Savoir si une victime est encore vivante ou juste

© Paramount Pictures
D.R

un cadavre animé à distance va souvent déterminer le cours d'une enquête. En effet, l'une des sources principales d'inspiration de *Ghost in the Shell*, y compris dans le titre de la franchise, est *The Ghost in the Machine*, un livre de psychologie anglais d'Arthur Koestler écrit en 1967, qui s'intéresse à l'évolution des espèces et à ses conséquences sur la psychologie, et à la dualité entre le corps et l'esprit. Le manga *Ghost in the Shell 2.0: Man-Machine Interface* joue même clairement sur cette notion en se demandant qui est la vraie Motoko et ce qu'elle veut.

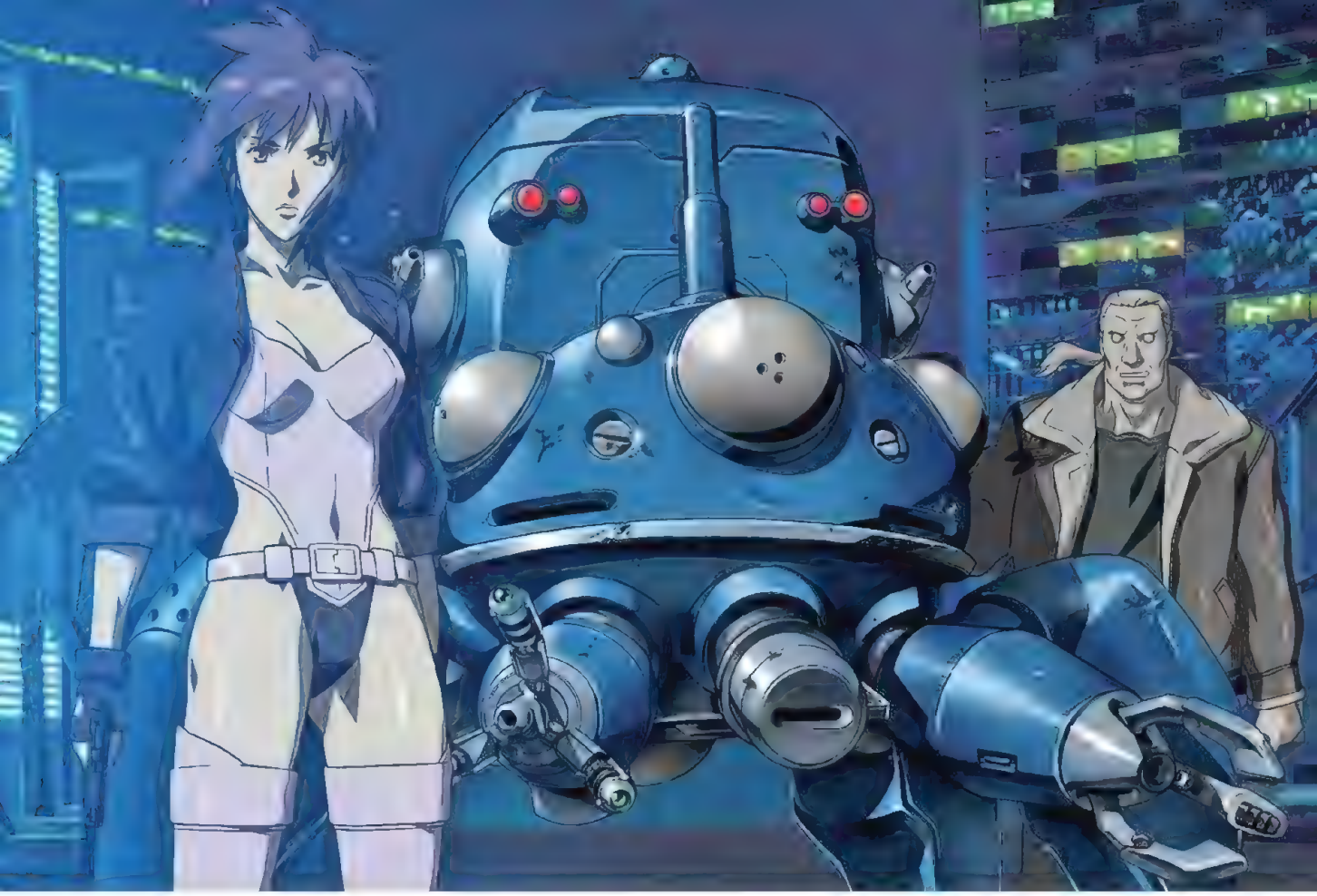
RELIGION, DIPLOMATIE POLITIQUE, ETC.

Masamume Shirow, dans ses nombreuses et très détaillées notes de bas de page, compare le ghost à un kami du shinto japonais ou un manitou amérindien. Il estime souvent que même les véhicules et les armes de ses personnages (sans parler du chien de Batou) ont leurs propres ghosts. La religion ainsi que son utilisation par la section psy est souvent un moteur dans les enquêtes de la section 9. En revanche, si la politique joue un rôle majeur dans *Ghost in the Shell*, en 2020, elle n'est plus du tout d'actualité. Les jeux de pouvoir où intervient la section 9 correspondent à une structure politique japonaise dépassée, et l'industrie technologique a évolué dans des directions totalement différentes de celles envisagées par Masamume Shirow et les autres auteurs de la franchise. Quant à l'international, la scène mondiale actuelle n'a rien à voir avec celle de *GITS* où l'URSS est encore bien prospère et où le terrorisme n'a pas cette composante religieuse toujours présente dans notre XXIe siècle à nous.

Stéphanie Chaptal

“MASAMUNE SHIROW ESTIME QUE MÊME LES VÉHICULES ET LES ARMES POSSÈDENT LEUR PROPRE GHOST.”

©Shirow Masamune, Production I.G/KODANSHA/GITS2045



D.R

LES SÉRIES TV

L'affaire est dans le SAC

Saga identitaire du studio Production I.G, *Ghost in the Shell* jouit d'adaptations luxueuses, quel que soit le format. Non connectés entre eux, ces *anime* revisitent le manga de Masamune Shirow à travers le prisme de réalisateurs et scénaristes charismatiques.

Chaque œuvre reflète donc une vision personnelle qui enrichit cet univers cyberpunk. Si Mamoru Oshii et Kazunori Ito donnent les premières lettres de noblesse dans les années 1990, Kenji Kamiyama et Yoshiki Sakurai (*Stand Alone Complex*, y compris la dernière saison de Netflix) ainsi que Kazuchika Kuze et Tow Ubutaka (*Arise*) portent la franchise dans les décennies suivantes. Faisant le tri dans les évolutions technologiques de notre monde, qui tient le spectateur à distance de ce futur dystopique, les séries assument leurs choix et les explorent le plus souvent avec brio. À l'instar de la toile informatique, *Ghost in the Shell* offre des possibilités « vastes et infinies ».

2002 - STAND ALONE COMPLEX : LA RÉSURRECTION DE LA SECTION 9

Un grand manga. De grands longs-métrages. De grandes séries[1]. En parallèle au second film qui accapare les talents du studio, Production I.G décide de produire un jeu vidéo ainsi qu'une série TV. Cette dernière est confiée à de jeunes espoirs, comme le réalisateur Kenji Kamiyama

©Shirow Masamune・Production I.G/KODANSHA

(*Jin-Roh, Minipato*), un protégé de Mamoru Oshii, ainsi que les scénaristes Yoshiki Sakurai et Junichi Fujisaku qui deviendront les nouveaux piliers du studio. Alors que le cyberpunk revient en force aux États-Unis (important marché pour la licence), *Ghost in the Shell : Stand Alone Complex* est doté du double du budget d'une série standard (environ 300 000 dollars par épisode) et de délais de préproduction confortables.
Bien que l'aura de Mamoru Oshii hante cette nouvelle adaptation – Kamiyama revendiquant lui-même avoir copié son mentor pour rendre hommage à son travail –, elle est plus fidèle au manga, Shirow s'implique dans certains synopsis et designs et la Section 9 est enfin au complet ! La série, lancée en 2002, impressionne par sa qualité graphique et par la sophistication de ses scénarios, où la politique se mêle à la littérature. Ainsi l'intrigue principale du Rieur (l'Antagoniste) est habilement inspirée de l'œuvre de J.D. Salinger tout en rappelant un scandale qui a défrayé la chronique au Japon dans les années 1980 : l'affaire d'extorsions de fonds Glico-Morinaga.
En dissociant épisodes « *stand alone* » et « *complex* », Kamiyama place en exergue la dichotomie entre l'individualité et le groupe, l'affirmation de soi et la volonté d'intégrer un ensemble. Et bien que l'intrigue soit originale, le récit s'inspire fortement d'événements du premier manga. Absents du film d'Oshii, les tanks intelligents Fuchikoma (ici Tachikoma) prennent une place importante dans la série au point de symboliser le savant équilibre entre réflexion et action. L'ensemble est tout simplement sensationnel, surtout avec la bande originale électrisante signée par la polyvalente Yoko Kanno.

Ghost in the Shell - Stand Alone Complex © 2002 SHIROW Masamune / Production I.G

2004 - SAC 2ND GIG : LE NET PLUS ULTRA

2004 marque l'apogée des adaptations des œuvres de Shirow avec la sortie en salle des films *Appleseed* et *Ghost in the Shell 2: Innocence* et la diffusion de la deuxième saison de *Stand Alone Complex: 2nd GIG* (janvier 2004). L'équipe reste inchangée, bien que le *character design* réaliste de Tetsuya Nishio (une légende de *Naruto*, déjà *designer* sur *The Sky Crawlers*) prenne le pas sur celui de Takayuki Goto (*Blue Seed*, co-créateur du studio Production I.G). Aussi, Mamoru Oshii s'implique dans le concept et demande à Kamiyama de s'axer sur le thème de la guerre. En résulte une série géopolitique mature, jalonnée de sujets sensibles tels que le terrorisme, l'immigration ou la religion. Très complexe, l'*anime* est aussi ponctué de subtils épisodes indépendants qui narrent les origines des membres de la Section 9.
À l'instar de *Cowboy Bebop*, cela permet à Yoko Kanno de créer des morceaux exclusifs à ces touchantes histoires.
Si l'*anime* conserve l'essence de l'œuvre originale, il est surtout un véritable écho à *Patlabor 2* (les ressemblances sont parfois troublantes). Techniquement, les dessins sont affinés, l'animation est plus minutieuse et l'intégration 2D/3D touche de véritables sommets. Les fans sont conquis, surtout que la trame scénaristique aborde enfin le transcendantalisme d'une Motoko qui n'a jamais été aussi fascinante.

“CHACUNE DES ŒUVRES ENRICHIT L'UNIVERS ET LUI DONNE UNE PERSONNALITÉ CONTRASTÉE.”

2013 - GITS ARISE : ET UBUKATA (RE)CRÉE L'HUMAINE...

La mission du projet *Ghost in the Shell : Arise* (2013-2014) est d'être une préquelle. Pour ce faire, Production I.G chérit sa franchise avec un staff connaissant parfaitement l'œuvre ou la philosophie du studio (sans Kenji Kawai). L'homme de base se nomme Tow Ubukata (*Le Chevalier d'Eon*, *Psycho-Pass 2*), romancier capable de tenir des projets très écrits et adultes. C'est avec grande intelligence qu'il exploite le segment *Arise* (cinq OAV + un film conclusif, *Ghost in the Shell The New Movie*) pour approfondir l'humanité de Motoko Kusanagi. Si le Major est impassible dans les films de Mamoru Oshii, elle était plus joueuse et caustique dans le manga de Masamune Shirow. Tow Ubukata met en scène une fille en pleine formation, bien loin de sa future évolution en arme fatale. Ainsi, elle a le sang chaud, tombe amoureuse, est jalouse, envoie des piques à ses collègues, est susceptible, fait des erreurs... Son humanisation va encore plus loin lorsqu'on la voit prendre une douche, fragilisant son image cybernétique. Cette première construction de Motoko permet de voir la formation de la Section 9, des desiderata ouvertement critiqués d'Aramaki jusqu'au recrutement des uns et des autres.

Cette idée de « naissance » (*Arise*, s'élever) s'accorde avec les choix artistiques du staff. Le réalisateur Kazuchika Kize (*Blood*) s'occupe aussi du *character design*[2] en compagnie de Tetsuya Nishio. Kazuchika Kize imagine alors une coupe de cheveux plus agressive pour Motoko. Il lui dégage le front, libère son visage, ses expressions. En outre, elle revêt une veste d'un rouge pimpant, couleur rare dans l'univers de la série, qui marque son affirmation de soi, et rend crédible sa bascule vers des tenues plus grises (et compatibles avec sa mission). Le résultat *Arise* est convaincant. Sur la forme avant tout car nous avons là cinq OAV de très bonne facture sur le plan technique. Le format d'une heure ne noie pas la qualité, et si elle ne côtoie pas les sommets des longs-métrages, elle est digne d'un très bon niveau TV (son format de diffusion au Japon). Cela se vérifie d'abord dans la réalisation, chaque talent respecte le ton adulte de *GITS*. C'est classe, ça pioche dans le thriller psychologique (ép. 1), les storyboards et les scènes d'action sont inspirés. Là aussi, les corps-à-corps restent plutôt réalistes malgré la dose SF/cyberpunk inhérente à *GITS*. Les gros talents locaux (Hiroyuki Okiura en tête) animent alors une Motoko moins souveraine dans les combats, plus sale, pour ne pas dire plus faible. Les chorégraphies, excellentes, mêlent parfois jusqu'à quatre combattants : les bras s'arrachent, les corps se déchirent, c'est violent.

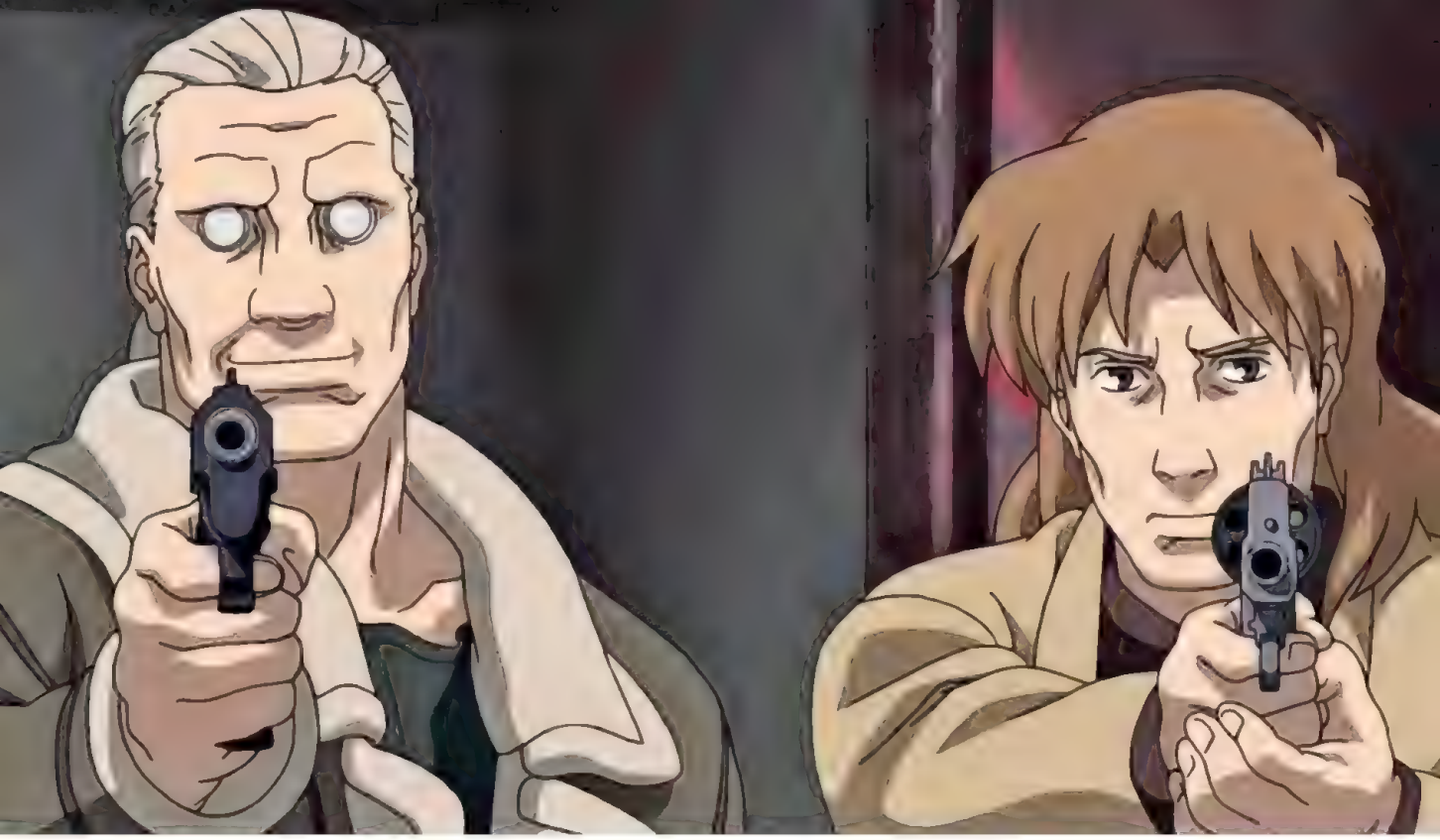
Aucun doute, le test ADN est réussi. Côté thématiques, *Arise* respecte l'amour de la saga pour traiter politique, espionnage, nationalisme via des intrigues entremêlées. En dépit de quelques idées magnifiques (une histoire d'amour pour Motoko très joliment mise en scène, le questionnement de l'anorexie mentale...), il manque un peu de cette fulgurance existentielle familière des autres opus de la saga.

Philippe « Batou » Bunel et Bruno « Paz » de la Cruz

> **“ARISE S'AVÈRE UN ADMIRABLE RÉCIT D'APPRENTISSAGE TOUT EN TENSION.”**

Ghost in the Shell - Arise © 2013 SHIROW Masamune / Production I.G
Ghost in the Shell - Stand Alone Complex © 2002 SHIROW Masamune / Production I.G

1. En France, le manga est disponible chez Glénat, tandis que la licence *anime* est proposée par le label @Anime avec de très jolies éditions.
2. La production a demandé avec insistance à Kize de superviser le projet. Avant tout dessinateur, Kize n'a accepté que s'il pouvait signer le *character design*.



OAV, TÉLÉFILM, EXERCICES « PRO FORMA » !

Du neuf avec du à peine vieux

Les producteurs en charge de la destinée de *Ghost in the Shell* sur écran ont toujours fait preuve de créativité. Au point de susciter le débat chez les passionnés de la saga. *Arise*, série ou OAV ? Et le téléfilm *Solid State Society*, on lui consacre un article pour lui tout seul ? Il a fallu trancher. *Arise* vous venez de le passer. *SSS* c'est ici !

2005 - OAV – GITS : SAC THE LAUGHING MAN

Avant de réaliser *Solid State Society*, Kenji Kamiyama réalisa une synthèse de la première saison de *Stand Alone Complex* centrée sur le Rieur, le « Laughing Man » du titre, tiré d'une nouvelle de J. D. Salinger. Sur le papier la démarche sonnait comme de l'opportunisme (toujours plus avec moins) et semblait donc vaine, mais le résultat dément cette impression. Kamiyama extrait la substantifique moelle de la série et l'omniprésence du Rieur, via notamment son logo pop-up, concentre toute l'attention. Le portrait recentré du Rieur qui se dégage de cet OAV se révèle avec une force nouvelle. Libérée dans la narration des épisodes *Stand Alone*, c'est-à-dire des récits (passionnants) auto-conclusifs, elle se recristallise sans perdre son sens, plus vive que jamais. Il serait faux enfin de la considérer comme une succession de séquences bricolées pour faire sens de la première saison de *SAC*. Par la justesse du montage, *The Laughing Man* devient un spectacle très

DR

recommandable capable de provoquer de nouvelles émotions avec un matériau pourtant familier.

2006 - GITS : SAC INDIVIDUAL ELEVEN

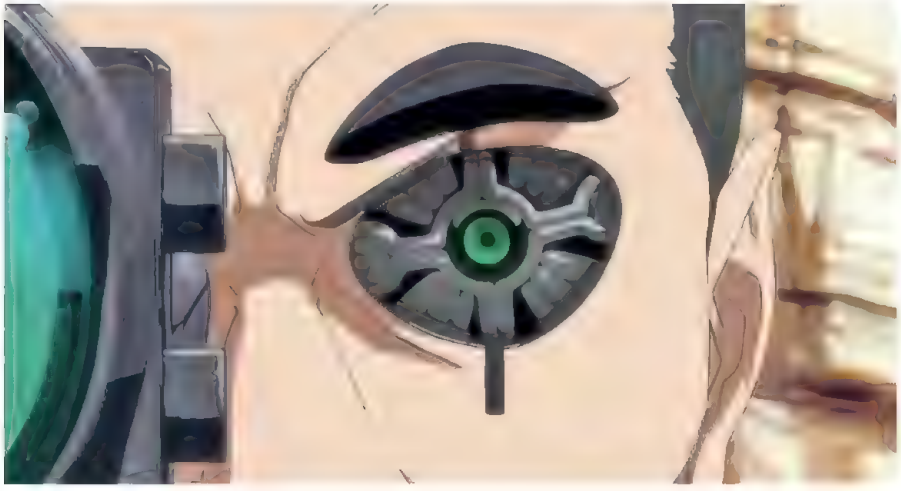
Reproduisant la formule gagnante de la précédente OAV, Kenji Kamiyama monte l'intrigue centrale de *2nd GIG* dans une OAV intitulée tout simplement *Individual Eleven*. L'intrigue se concentre donc sur l'action du groupe terroriste du même nom dont les motivations s'inscrivent dans la veine diplomatique des récits de *Ghost in the Shell*, c'est-à-dire la défense de réfugiés prêts à tout pour sauver leur terre, même à manipuler des armes dangereuses avec les conséquences prévisibles que cela entraîne. Moins marquant visuellement que le Rieur (ah, ce logo et ce rire !), *Individual Eleven* porte néanmoins en lui suffisamment de matière à penser, qui fait écho à d'autres réalités de notre époque, que ce soit en Asie ou dans les tentatives désespérées de rejoindre l'Europe par la Méditerranée des migrants africains.

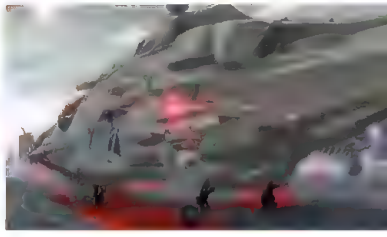
2006 - TÉLÉFILM - GITS : SAC SOLID STATE SOCIETY : LA FIN D'UNE ÈRE

D'abord le contexte : à défaut de pouvoir faire une saison 3 de *Stand Alone Complex*, l'équipe rempile en 2005 en réalisant un luxueux téléfilm. Nous suivons ainsi la suite

des aventures de la Section 9, quelque temps après le départ de Motoko. Avec son enquête centrée sur le vol de « ghost » à des fins mercantiles, l'histoire s'inscrit dans les pas (trop ?) du film *GITS 2 : Innocence* tout en se recentrant sur le Marionnettiste, l'adversaire du manga et du premier film. L'approche philosophique d'Oshii est atténuée et laisse plus de place à l'intrigue policière et à l'action. Côté réalisation, cette suite bénéficie d'une qualité technique supérieure à la série, où Kamiyama s'offre une plus grande liberté visuelle.
Une évolution qui va de pair avec celle des personnages, toujours plus charismatiques. S'il est difficile de parler de conclusion (Kamiyama revient en 2020 sur la série Netflix qui se passe en 2045), ce film arrive à boucler les arcs narratifs majeurs démarrés quatre ans auparavant. Le format long semble alors le mieux adapté pour éprouver nos héros sur des enjeux dramatiques cyber-colossaux dans un tout ramassé, jouissif et haletant.

Philippe « Batou » Bunel, Bruno « Paz » de la Cruz et Sébastien Célimon





GHOST IN THE SHELL AU CINÉMA

Une histoire d'amour durable à peine contrariée

Deux films d'animation (plus une ressortie « augmentée ») et un film *live*, c'est ce que les amateurs de *Ghost in the Shell* ont pu apprécier dans les salles obscures depuis plus de vingt ans. *Ghost in the Shell*, un plongeon initiatique envoûtant dans la matrice originelle.

Le dernier mercredi de janvier 1997 sortait enfin dans quelques cinémas français, plus d'un an après le Japon, *Kōkaku kidōtai*, adapté en anglais et à l'international *Ghost in the Shell*, qui n'est guère attendu que par les très rares à avoir eu vent de cette adaptation très adulte du manga édité moins d'un an auparavant par Glénat. *Ghost in the Shell*, destiné à un public réduit d'aficionados, ne bénéficie guère de sa Mention spéciale décernée lors du quatrième festival Fantastic'Arts de Gérardmer où il était inscrit en compétition officielle, aux côtés notamment du tout premier *Scream*, sacré Grand Prix.

Ghost in the Shell propose de suivre le quotidien violent et tout en tension des membres de la Section 9 dirigée par le charismatique Aramaki. Sur le terrain, c'est le Major Motoko Kusanagi qui règne et qui répond des actions de ses hommes, Batou, le cyborg aux yeux comme des boutons (qui, en français, a la voix grave de Daniel Beretta qui double aussi Arnold Schwarzenegger), et Togusa, ancien flic à l'ancienne, humain encore fait de chair et de sang, amateur de vieux flingues. Dans un petit rôle, on voit passer le barbu Ishikawa, ici chauffeur mais d'ordinaire la vigie des réseaux dans les séries. Tous tentent de mettre la main sur un terroriste international appelé le Puppet Master. Alors qu'ils pensent tomber sur un cyborg qu'ils pourraient menotter et envoyer en prison, ils se retrouvent confrontés à une entité informatique intelligente qui ne demande rien de moins que l'asile politique au Japon ! Cette reconnaissance créerait un précédent inédit qui remet en question la définition même de l'individu dans ce monde où réalité et cybernétique se confondent. Au final, Kusanagi et le Puppet Master entrent en symbiose et deviennent une nouvelle entité vivante capable indifféremment d'habiter les réseaux ou des robots récepteurs...

À la réalisation on trouve Mamoru Oshii, alors quarantenaire chevronné, réalisateur les années précédentes de deux premiers films acclamés de *Patlabor.* En mission commandée, il relève l'improbable défi d'adapter le manga de Masamune Shirow, riche, complexe, et aussi voyeuriste et ambigu. Oshii en tire un film envoûtant, avec plusieurs séquences d'anthologie qui ont inspiré de très nombreux disciples, à commencer par les (alors) frères Wachowski, et jusqu'à la récente série Westworld sur HBO.

Devenu véritablement culte lorsque ses versions VHS puis DVD sont sorties (sauvant les finances du film au passage), *Ghost in the Shell* est notamment soutenu par la mémorable musique de Kenji Kawai qui mérite amplement une écoute pour elle-même. Sa reconnaissance critique a imposé Mamoru Oshii comme figure majeure de la science-fiction autant animée qu'en prises de vue réelles.

Ghost in the Shell © 1995 SHIROW Masamune / Production I.G, Bandai Visual

QUI ÊTES-VOUS ?
QUI S'EST GLISSÉ DANS MON CORPS MÉCANIQUE
ET PARLE À MON ÂME ?
GHOST IN THE SHELL
L'ESPRIT DANS LA MACHINE
"L'œuvre d'un visionnaire." James Cameron
METROPOLITAN FILMEXPORT
MANGA

Affiche française de 1996 du premier *Ghost in the Shell*

HONG KONG SUPERSTAR

Hong Kong est à *Ghost in the Shell* ce que Los Angeles est à *Blade Runner* : le mégapole spectaculaire modèle sur laquelle se projette la dystopie hallucinée de chaque œuvre dans sa version cinématographique. Le premier *Ghost in the Shell* propose une balade d'une profondeur incroyable dans les rues, canaux, immeubles, souterrains et même la baie de ce Hong Kong futuriste. La ville se parcourt dans tous les sens, sous toutes ses couches (même immatérielles), tantôt poisseuse, polluée, saturée de néons et croulant sous les déchets et les échafaudages. Le choix de Hong Kong comme inspiration revient à Oshii, quand Shirow propose dans son manga un Japon du futur anonymisé.

La dualité entre la quasi-inexpressivité des cyborgs contredite par les dialogues, les séquences de la vie quotidienne d'un futur de réseaux, de verres et de béton, les questionnements identitaires qui rebondissent entre intrigue et personnages, jusqu'à la question centrale sur la société qui valide l'individu : ce premier *Ghost in the Shell* mérite d'être vu et revu, et continue à être incroyablement pertinent 25 ans après sa sortie au Japon.

INNOCENCE : GHOST IN THE SHELL, LE SPECTACULAIRE BLUES DE BATOU

Sorti en 2004, *Innocence : Ghost in the Shell* est le tout premier film d'animation japonais en sélection officielle d'un Festival de Cannes. Il se révèle une expérience sensorielle unique. Centré sur Batou, le bras droit du Major Kusanagi, le récit s'enroule autour des obsessions de Mamoru Oshii, bien au-delà du manga source. Le réalisateur a passé plus de quatre ans à l'écrire et le réaliser. Monument d'animation, nécessitant de multiples visionnages, *Innocence* déborde de références et de citations. Ce faisant, il risque de perdre le spectateur dans ses jeux narratifs et ses mises en abyme. Une fois qu'on s'accroche et qu'on lui

Ghost in the Shell © 1995 SHIROW Masamune / Production I.G, Bandai Visual

“SCARLETT JOHANSSON AVAIT CAMPÉ UNE EXTRATERRESTRE MYSTÉRIEUSE TRÈS TROUBLANTE DANS UNDER THE SKIN.”

accorde le temps qu'il mérite, *Innocence* s'apprécie comme un approfondissement des bases installées dans le premier film, à commencer par percevoir la nouvelle nature du Major Kusanagi. Son rôle tient à la fois de l'ange-gardien et du guide qui influence de manière plus ou moins ouverte l'enquête de Batou. Plans fabuleusement riches de détails, composition musicale amplifiée et complexifiée... *Innocence* a la forme d'un luxueux navire miroitant, hypnotique, parfois obscur, qui interroge sur la nature et la portée de nos perceptions du réel. Il mérite sans nul doute une redécouverte à l'issue de ce dossier.

GHOST IN THE SHELL 2.0, LA FAUSSE BONNE IDÉE

En 2008 est sortie une version nouvelle augmentée du premier film d'Oshii. Cette version dite 2.0 bénéficie de l'intégration de séquences en 3D en lieu et place des séquences originelles en 2D. Le film mixe images de l'original et ajouts en surimpression, nouvel enregistrement des voix et amplification de la bande originale. L'exercice est avant tout cosmétique et s'avère sur la durée assez calamiteux : la 3D a mal vieilli et l'homogénéité du trait du premier film est perdue. Une version dispensable sauf pour assouvir sa curiosité.

GHOST IN THE SHELL, LE MAJOR SE DÉGUISE EN SCARLETT JOHANSSON

Le 31 mars 2017 sort l'adaptation *live* de *Ghost in the Shell* avec Scarlett Johansson dans le rôle du Major. C'est alors le second long métrage du réalisateur Rupert Sanders, remarqué pour son film d'aventures fantastiques *Blanche-Neige et le Chasseur*. Très largement inspirée du premier film d'Oshii auquel

elle fait constamment référence, cette adaptation est plus fine qu'il n'y paraît. Elle propose une réflexion sur la filiation de Kusanagi, soutenant dès lors sa nature originellement humaine quand les autres films penchent davantage vers la machine. Filmée à Wellington en Nouvelle-Zélande avec des inserts de plans de Hong Kong, cette version forcément hybride est destinée à un public occidental. Scarlett Johansson fait ce qu'elle peut mais elle donne trop d'humanité à Kusanagi. C'est d'autant plus dommage que quelques années auparavant, elle avait campé une extraterrestre mystérieuse très troublante dans le méconnu *Under the Skin*, ce qui avait laissé quelques espoirs quant à sa capacité à jouer le Major. Le film n'a pas connu le succès escompté et a sans doute hypothéqué les perspectives de l'univers *Ghost in the Shell* au cinéma.

Sébastien Célimon

© Paramount Pictures

GHOST IN THE SHELL SAC_2045

Le lifting à la mode Netflix

Événement sur la plateforme Netflix au mois d'avril dernier, la sortie de la première saison de *Ghost in the Shell SAC_2045* a surpris les fans, pour le moins. Voici nos éléments de compréhension.

Cette première saison de *GITS SAC_2045* compte douze épisodes de 24 minutes, ce qui permet de tout voir somme toute rapidement, surtout si on zappe les génériques comme le propose Netflix sur toutes ses séries. Ces épisodes sont à apprécier en ayant deux informations préalables en tête : la fin appelle une suite et cette suite est en cours de production. Cela signifie que si le spectateur ressent une frustration à la fin du douzième épisode, il sait qu'il pourra la voir dans quelque temps, ce qui est en soi positif. Après trois précédentes saisons de très haute volée étalées sur près de vingt ans, la suite des aventures de la Section 9 n'augurait que du bon, si ce n'est le meilleur. Jugez-en, Taiki Sakurai en producteur pour Netflix après avoir participé très activement comme scénariste à l'écriture des séries précédentes ; et un duo de réalisateurs reconnus et chevronnés, Kenji Kamiyama et Shinji Aramaki. Le premier a notamment réalisé et supervisé l'écriture des *Stand Alone Complex* et agit ici également comme scénariste, le second a pour sa part réalisé les adaptations d'*Appleseed*. Les trois se connaissent donc très bien et sont de parfaits connaisseurs de l'univers de Masamune Shirow. En outre, ils se sont fait la main juste avant sur *Ultraman*.

©Shirow Masamune, Production I.G/KODANSHA/GITS2045

Kuvshinov (voir portrait et interview p. 38), reconnu pour son trait délicat et joliment proportionné. Son apport n'est pas évident partout, en partie à cause de la modélisation en 3D de ses traitements 2D. Le Major Kusanagi a désormais pour forme celle d'une jeune femme de taille moyenne aux cheveux violets aux formes soulignées, jolie mais banale. La voir avec un nouveau corps n'est guère étonnant puisque c'est en réalité une règle dans la série : poupée adepte d'aérobic dans le manga, mannequin à la peau de nacre dépouillée de tout attribut de séduction dans les films, commandante mûre et sexuée dans les deux *Stand Alone Complex* et enfin grande adolescente séductrice et déterminée mais sans forme dans *Arise*, chacun peut y trouver son compte. À ceci près que son avatar dans *SAC_2045* manque du charisme et du mystère de ses prédécesseurs.
Batou ressemble à un vieux surfeur hawaïen avec ses cheveux blancs figés en vagues et son menton carré. Togusa ne vieillit pas alors qu'il est pourtant « le plus humain » de la bande. Celui qui bénéficie d'un traitement réussi est Saito, le sniper borgne, beaucoup plus élégant que dans ses précédentes occurrences. S'ajoutent quatre nouveaux personnages sans saveur : l'agent John Smith, clin

“GITS_2045 EMPLOIE DE GROSSES FICELLES. CELA S'EXPLIQUE SANS DOUTE PAR LA VOLONTÉ DE TOUCHER UN PUBLIC PLUS JEUNE ET AMÉRICAIN.”

De manière basique, on pouvait s'attendre à reprendre les personnages là où on les avait laissés, plus expérimentés, plus matures, dans un univers encore plus cybernétique, plein de coups tordus alliant diplomatie cynique et opérations spéciales aux méthodes radicales. Or, le compte n'y est pas. Ou plutôt, de nouveaux ingrédients viennent changer la donne, tant sur la forme que sur le fond.
Sur la forme d'abord, les personnages de *SAC_2045* ont bénéficié d'un relifting grâce aux bons soins de l'artiste Ilya

d'œil rajeuni à son homologue de *Matrix*, tout aussi horripilant ; la jeune assistante Purin, pure création d'Ilya Kuvshinov, avec son visage enfantin encadré de cheveux roses, exaltée et agaçante ; et enfin le Noir américain Standard (oui, c'est vraiment son nom !), surnommé Le Clown, qui rappelle dans ses traits l'humoriste Chris Rock – sans, hélas, l'esprit d'à-propos. Ce dernier personnage disparaît à mi-saison et n'a pas vraiment le temps de marquer les esprits. Enfin, voici Takashi Shimamura avec ses allures juvéniles qui cache un adversaire de taille et rappelle une version de Near de *Death Note* teint en bleu.

SAC_2045 surprend aussi par le manque flagrant d'homogénéité dans l'animation. Des séquences photoréalistes succèdent à des plans qui donnent l'impression d'avoir été faits il y a 15 ans, avec des personnages aux démarches raides et des textures plastiques tirées d'un mauvais trailer de jeu PlayStation 2. Les scènes de combat et d'affrontement, régulières, vont du très bon au ridicule. Côté décors c'est à l'avenant, avec une sensation récurrente de vide tout au long de la série. Ce vide peut être contextuel, comme les environs sinistrées et à l'abandon de Palm Springs en Californie suite à l'effondrement d'une partie de l'économie ; ou esthétique, ainsi des villes japonaises trop propres où manquent les objets du quotidien qui rendent tangibles un contexte : matériels, gobelets, affiches, poubelles... C'est flagrant en particulier dans les scènes de groupe, où les personnages pausent et n'ont rien sous la main pour se composer une contenance.

Sur le fond, la série fait se croiser deux intrigues principales et suit plusieurs lignes narratives en fonction des personnages. Le Major Kusanagi et une partie de l'ex-Section 9 sont devenus des mercenaires et agissent hors Japon. On les retrouve en Californie, en formation de combat pour contrer un attentat bricolé par un obscur groupuscule terroriste. Ils sont ensuite mandatés pour protéger un Américain, Patrick Huge, mais il s'avère très vite que tout est pipé. Apparaît alors l'enjeu central de la série : la découverte de Post-humains, des formes humanoïdes évoluées supérieures que la Section 9 décide de traquer. L'équipe, de retour au bercail, apprend qu'il y en a 3 au Japon, sur 14 connus – petit souci, on ne sait pas sous quels noms ils se cachent.

L'intrigue rappelle furieusement celle de *Blade Runner*, où dans un futur cyberpunk sale et humide, un détective désabusé est missionné pour retrouver et éliminer des réplicants, des androïdes affranchis de la

©Shirow Masamune, Production I.C./KODANSHA/GITS2045

tutelle de leurs maîtres. Au cours de son parcours, le détective tombe amoureux d'une réplicante et s'enfuit avec elle, incapable de la détruire – longtemps il a été supposé que le détective était lui-même un réplicant, ce qui rendait l'histoire encore plus fascinante. Doit-on s'attendre à ce type de retournement dans la saison 2 de *SAC_2045* ?

ou *Westworld*. Il est ainsi saisissant de voir que le générique de *SAC_2045* repompe celui de *Westworld*. On comprend qu'il faut séduire un nouveau public, mais ça trahit un manque de confiance dans la capacité du projet à séduire par lui-même.
Dernier point à questionner, l'âge moyen de la cible. *SAC_2045* veut sans conteste toucher une cible plus jeune, plus populaire,

“LA SÉRIE SAC_2045 PARVIENDRA-T-ELLE À ATTEINDRE CE SUPPLÉMENT D'ÂME QU'ON TROUVE CHEZ SES PRÉDÉCESSEURS ?”

Ce qui est flagrant, enfin, c'est la volonté manifeste de séduire le public américain avec des ingrédients très normés, vus du moins de France. Même si c'est par bonheur dans des proportions moindres, on a l'impression d'assister à un traitement similaire à ce que Netflix a fait subir à *Saint Seiya*. Grossièreté des nouveaux personnages, surexposition des références (oui, on a bien compris l'importance de *1984* avec tous ces gros plans sur le livre dans les mains de Shimamura), très grosses ficelles narratives avec explications oiseuses, situations forcées, évocation paradoxale d'œuvres qui doivent beaucoup au premier film de Mamoru Oshii, telles que *Matrix*

autrement dit « ratisser plus large » que ses prédécesseurs. Or, le sel des autres séries tient dans sa sophistication, d'aucuns pourraient dire sa prétention, avec sa profondeur narrative, ses questionnements existentiels et vertigineux, ses personnages complexes, sa richesse musicale reconnue. C'est d'ailleurs sur ce dernier point que *SAC_2045* étonne le plus : que retient-on du travail des deux compositeurs, Kazuma Jinnouchi et Nobuko Toda ? Rien, ou si peu. Espérons que ce n'est pas le même constat qui s'imposera à l'issue de la saison 2.
Les talents sur le projet ne le méritent assurément pas.

Sébastien Celimon

KENJI KAMIYAMA

SHINJI ARAMAKI

Un duo rodé et spécialiste du cyberpunk façon Shirow

Pour réaliser *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex_2045*, Production I.G a fait appel à deux vétérans maison, Kenji Kamiyama et Shinji Aramaki. Portraits en parallèle de ces deux talents confirmés qui ont d'ores et déjà largement marqué l'animation japonaise.

SHINJI ARAMAKI, DE BUBBLEGUM CRISIS À APPLESEED ALPHA

Honneur à l'aîné. Shinji Aramaki est né en octobre 1960 et fêtera donc ses soixante ans à l'automne prochain. Son truc à lui, c'est plutôt le *mecha*, dont il est reconnu comme un excellent designer, comme il le disait encore lors de sa première venue à Japan Expo il y a quelques années. C'est cette passion pour les machines humanoïdes qui l'amènera à différents postes et sur différents projets où ses compétences reconnues font merveille. Si l'on ne sera pas surpris de voir son implication sur des séries majeures comme *Bubblegum Crisis*, *Mobile Suit Gundam* ou *FullMetal Alchemist*, il est plus surprenant d'apprendre qu'il a participé à l'aventure *Transformers* au début des années 1980, d'une part sur la série japonaise *Micro Change* qui donnera *Microchange* et le principe même des robots transformables ; d'autre part, en étant le créateur avoué du sbire de *Megatron Soundwave* (qui ressemble bigrement à *Optimus Prime*, en bleu) capable de se transformer en lecteur de cassette (de quoi ?). Il fera quelques rares incartades dans des projets « *live* », comme ce merveilleux nanar américano-canadien *Captain Power* et les soldats du futur dont certains jouets interagissaient avec les images de la série sur les télévisions de l'époque. En France, il a été remarqué dès le milieu des années 2000 avec la présentation à Annecy édition 2004 du premier long-métrage *Appleseed*, marquant à la fois son premier long entièrement réalisé et son entrée dans l'univers de Masamune Shirow. Il récidivera sur la licence en réalisant *Appleseed Ex Machina* en 2007 et *Appleseed Alpha*, qui illustrent son intérêt et sa maîtrise croissante de la 3D, idéale selon lui pour animer cyborgs, armures et robots.

©Shirow Masamune, Production I.G/KODANSHA/GITS2045
Appleseed (film) © 2004 SHIROW Masamune / Digital Frontier

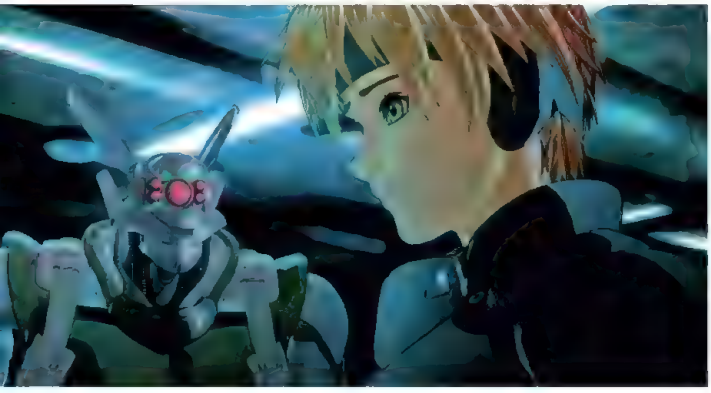
Il entretient un long compagnonnage de plus de 30 ans avec son cadet Kenji Kamiyama, avec qui il forme un duo sur l'adaptation d'*Ultraman* pour Netflix, sorte de répétition générale pour leur nouvelle collaboration sur *SAC_2045*.

KENJI KAMIYAMA, TOUT GHOST SANS COMPLEX

Né en mars 1966, il serait injuste de résumer la carrière de Kenji Kamiyama, pur produit Production I.G., à son apport incontournable à la déclinaison de *Ghost in the Shell* en série animée, ce qui suffit déjà à lui donner une belle dimension artistique. À ses débuts, à la fin des années 1980, il participe à la production de décors sur *Akira*, expérience formatrice s'il en est, puis fait une pige sur les décors de *Kiki la petite sorcière* chez Ghibli avant de se faire remarquer par Mamoru Oshii qui lui confie la réalisation de son projet *Jin-Roh* à la fin des années 1990.

"KENJI KAMIYAMA S'EST IMPOSÉ COMME LE BON GÉNIE DE STAND ALONE COMPLEX."

Ce *thriller* uchronique saisissant et multi-récompensé illustre son goût pour les récits noirs explorant les tourments de soldats déshumanisés. C'est à lui qu'est attribuée la paternité de *Stand Alone Complex* au début des années 2000, qui fera entrer *Ghost in the Shell* dans une autre dimension. C'est également lui qui fera appel à l'étudiant Yoshiki Sakurai pour écrire quelques scénarii, lequel deviendra son producteur sur *SAC_2045* (voir portrait et interview pages 35 et suivantes). Il associe son nom à plusieurs autres univers marquants : *Blood the Last Vampire*, *Eden of the East* ainsi que l'adaptation d'un autre grand classique du manga de science-fiction : *Cyborg 009* de Shotaro Ishinomori, qui s'avérera sa première collaboration à une production commandée par Netflix. Son retour sur *Ghost in the Shell* aux côtés de Shinji Aramaki avait de quoi susciter la curiosité puisqu'il s'était éloigné de l'univers de Shirow pendant plus de dix ans pour se consacrer notamment à des projets de longs-métrages comme *Hirune Hime, rêves éveillés*, sorti en France en juillet 2017.



Sébastien Célimon

COWBOY BEBOP

SPACE SERENADE!

un DECK-BUILDING mouvementé dans l'univers de la série culte

1-4 | 14+ | 30-60 min.

DON'T PANIC GAMES

Taille réelle des figurines : 40 mm.

www.dontpanicgames.com - Dont Panic Games - @DontPanicGames1

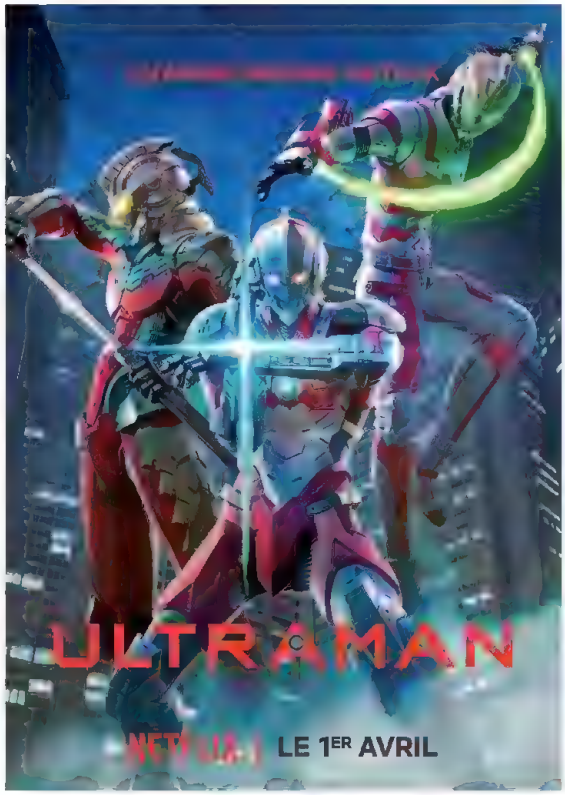
© SUNRISE. This product is licensed by SUNRISE, INC. to Anime Ltd - © DON'T PANIC GAMES 2019

TAIKI "YOSHIKI" SAKURAI

Cerveau majeur de Ghost in the Shell

Taiki Sakurai, aussi connu sous le nom Yoshiki Sakurai, est un scénariste et producteur japonais. Né en 1977, il a participé à l'écriture de séries de premier plan.

Il n'est encore qu'étudiant en 2002 quand il commence à écrire sur *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex* et ses suites à l'invitation de Kenji Kamiyama qui venait d'être nommé sur le projet. Yoshiki rejoint alors Production I.G. où il s'implique dans la production des projets d'animation. Commence pour lui un long compagnonnage avec les talents maison, Kenji Kamiyama, aux côtés de qui il se rendra à Japan Expo en 2017, mais aussi bien sûr Shinji Aramaki avec qui il collaborera de nouveau sur *SAC_2045*.
En 2005, on retrouve son nom au générique de *Blood+*. En 2006, il contribue à *XXXHOLIC* et un peu plus tard à la quadrilogie de films *Rebuild* d'*Evangelion*. Il écrit aussi bien pour des séries que des OAV ou des films comme *Redline* ou *L'Île de Giovanni* (qu'il a en outre produit).
Il gagne en compétences sur les fonctions de production et c'est naturellement qu'il pilote des équipes de scénaristes et initie des projets. En 2016, juste avant de rejoindre Netflix, il produit Cyborg 009, la série moderne du manga classique de Shotaro Ishinomori, avec Kamiyama au scénario, pour Netflix, puis Hirune Hime, rêves éveillés en 2017.
Cette même année 2017, il rejoint le géant américain Netflix en tant que producteur en chef et retrouve son prénom. Son rôle, basé à Tokyo, consiste à superviser tous les *anime* commandés par Netflix dans le cadre de ses productions originales. Sa parfaite connaissance de Production I.G et les liens existants



facilitèrent la concrétisation de l'envie commune de réaliser une nouvelle série mettant en scène la Section 9 et le Major Kusanagi. Après avoir produit *Ultraman* et *SAC_2045*, il veille sur l'adaptation à venir de la licence de jeux vidéo *Dragon's Dogma* et du conte futuriste *EDEN* qui s'annonce comme un autre événement de l'année 2020 sur la plateforme américaine.

Sébastien Célimon

ENTRETIEN AVEC TAIKI SAKURAI

Directeur de production sur GITS SAC_2045 chez Netflix

Taiki Sakurai, hier scénariste, aujourd'hui directeur de production pour Netflix Japan de *Ghost in the Shell SAC_2045*, soulève le voile sur quelques éléments de la production de cette suite attendue et assume particulier des choix forts.

AnimeLand : Qu'est-ce qui a poussé Netflix à produire une nouvelle série *Ghost in the Shell* ? Pourquoi cet univers en particulier ?
Taiki Sakurai : Nous avons été très enthousiastes d'entendre le souhait de Production I.G. de réaliser une suite à *Stand Alone Complex*. Cette saga japonaise jouit d'une popularité qui va bien au-delà du Japon. Elle est tout simplement mythique ! Elle a toute sa place dans notre catalogue d'*anime* prestigieux internationalement reconnus.

Vous avez précédemment collaboré sur *Ultraman* avec MM. Aramaki et Kamiyama, les coréalisateurs. *Ultraman* était déjà une production 3D. Quelles leçons avez-vous retenues de cette première expérience ?
Un point intéressant à propos des productions en 3D, c'est que la qualité s'améliore continuellement et sert la créativité. Nous avions la conviction que les défis que les créateurs allaient surmonter sur *Ultraman* bénéficieraient à leur projet suivant. L'expérience accumulée serait précieuse. Nous voulons toujours que nos créations originales soient des références. C'est pourquoi dès le départ, nous avons par exemple construit la série avec les exigences du Dolby Atmos. Il s'agit d'un dispositif sonore qui amplifie l'immersion du spectateur dans l'image.

Ghost in the Shell

Comment établissez-vous le budget pour une telle production ?
Notre approche est simple : nous voulons que les réalisateurs et leur studio puissent donner corps à leur créativité, et établissons le budget pour leur permettre.

Une bonne part de *Ghost in the Shell SAC_2045* se déroule aux États-Unis, un nouveau membre de l'équipe du Major est un noir américain. L'influence

© Netflix

Ultraman

politique américaine est présente depuis le début dans la série, ici elle est matériellement plus visible. Pouvez-vous expliquer ce choix ?
2045 marque l'année de la singularité technologique et la série s'appuie en profondeur sur la philosophie du futurologue américain Ray Kurzweil. Si les deux réalisateurs sont mieux placés que moi pour s'exprimer sur les questions créatives, c'est mon choix de placer une partie de la série aux États-Unis. Je l'ai pris par conviction que c'est le cadre le plus convaincant pour rendre tangibles les concepts de « guerre viable » et de « Post-humains » auprès du public actuel.

La production de la seconde saison a été annoncée début mai : comment fonctionne le processus de validation ?
Le processus de renouvellement varie selon les projets. Avec *Ghost in the Shell SAC_2045*, nous avions bien conscience dès le départ que le récit tel que les réalisateurs l'avaient conçu nécessitait un nombre d'épisodes supérieur à cette première saison. Nous soutenons pleinement leur vision.

***Ghost in the Shell SAC_2045* réserve une grosse surprise à la toute fin de la première saison : quelles sont les autres surprises auxquelles nous pouvons nous attendre ?**
Nous sommes heureux de voir que vous avez tout vu de cette saison, et nous ne sommes pas prêts de vous spoiler quoi que ce soit !

Les précédentes séries avaient fait l'objet d'OAV, il existe également une expérience en réalité virtuelle sur *SAC_2045* : est-ce que Netflix nous réserve d'autres productions sur l'univers de *Ghost in the Shell* ?
Nous sommes toujours en recherche d'autres voies pour marier les nouvelles technologies avec les œuvres incroyables de nos créateurs. Cependant nous n'avons pas de discussion sur ce type de développements pour le moment.

Est-ce que Masamune Shirow est intervenu sur cette série dans la mesure où elle ne s'appuie pas directement sur l'une de ses histoires, comme cela a pu être le cas par le passé ?
Quand j'y étais, je témoigne qu'il y a eu en effet une communication entre M. Shirow et l'équipe créative. Toutes les idées, les scripts et les designs proviennent de Kenji Kamiyama, Shinji Aramaki et de la formidable équipe de scénaristes.

propos recueillis et traduits par Sébastien Célimon

ILYA KUVSHINOV

Quand l'élégance paie

Connu sous le pseudonyme de KR0NPR1NZ à ses débuts sur Instagram, le jeune illustrateur trentenaire russe Ilya Kuvshinov est un passionné d'*anime* qui a réussi à concrétiser ses rêves : vivre de sa passion et travailler au Japon.

Comment ce jeune Russe est-il parvenu à s'imposer dans le monde de l'animation japonaise au point de concevoir les personnages d'un long-métrage et d'une série ? C'est avant tout une histoire de motivation. Il découvre les *anime* enfant et ne va pas s'arrêter de les redessiner. Du *fan art* au développement de son propre style il n'y a qu'un pas... qui va demander plusieurs années et beaucoup de ténacité. Talentueux et persévérant, aussi à l'aise avec un pinceau qu'avec une tablette graphique, Ilya Kuvshinov est recruté assez vite dans le monde du jeu vidéo où il occupe divers rôles. Il travaille également à sa propre bande dessinée numérique *Chromatiq*. En 2014, il laisse cette carrière de côté et s'installe au Japon en tant qu'étudiant. Il passe alors deux ans à apprendre la langue tout en continuant à dessiner.

Wonderland : Le royaume sans pluie

Pendant ce temps, il poste ses hommages et ses créations sur les réseaux sociaux qui deviennent très populaires. En particulier, ses portraits de jeunes femmes mutines aux cheveux courts rencontrent un immense succès. Généreux, il met alors en ligne des tutoriels vidéo et ouvre un compte Patreon pour que les fans puissent s'abonner et voir ses travaux. On peut ainsi y apprécier sa progression constante et l'affirmation de son style personnel, qui a fini par le faire engager par des productions aussi différentes que le long-métrage *Wonderland, le royaume sans pluie* et la nouvelle série de *Ghost in the Shell SAC_2045* sur Netflix. Cela augure d'une carrière artistique qui ne peut qu'aller croissant !

Bounthavy Suvilay

Recherches graphiques de personnages.

©Shirow Masamune, Production I.C/KODANSHA/GITS2045
Wonderland - Le royaume sans pluie © 2019 KASHIWABA Sachiko / Signal MD

CONCEPT ARTIST DE GITS SAC_2045 ET DE WONDERLAND

Entretien avec Ilya Kuvshinov

Ilya Kuvshinov (voir portrait ci-contre) nous accorde un entretien où nous revenons avec lui sur son parcours et sa manière de travailler. Coïncidence, il a œuvré sur le design des personnages de *Wonderland, le royaume sans pluie* (réalisé par Keiishi Hara, sorti en juillet 2019) et *Ghost in the Shell SAC_2045* en même temps.

AnimeLand : Avez-vous appris à dessiner dans un style « *anime* » en recopiant les images que vous aimiez ou en faisant du *fan art* ?
Ilya Kuvshinov : Les deux ! J'aime énormément d'artistes japonais, qu'ils soient illustrateurs, animateurs ou réalisateurs. J'adore Renji Murata et sa manière géniale de mélanger réalisme et style *anime*. La série *Blue Submarine No. 6* est super ! Je suis fan des jeux vidéo *Persona* et les designs de Shigenori Soejima. Je trouve que Katsuya Terada est un artiste complet. J'aime aussi Yoshitaka Amano. Parmi les animateurs que j'admire, il y a Masashi Ando, Hiroyuki Okiura, Hiroyuki Imaishi, Yoshifumi Kondou, Tetsuya Nishio, Mutsumi Inomata et tellement d'autres ! Au niveau des réalisateurs, je suis fan de Keiichi Hara, Hideaki Anno, Hayao Miyazaki, Koji Morimoto, Masaaki Yuasa, Satoshi Kon, Takeshi Koike, Mitsuo Iso... J'essaie de comprendre comment ils ont réalisé leurs travaux, leur manière de penser. De cette façon j'en apprends plus sur la méthode utilisée. Ensuite, c'est difficile de dire précisément ce que j'aime dans chacune des œuvres. C'est plutôt instinctif.

Comment expliquez-vous votre succès sur Instagram ?
Quand j'ai commencé c'était un compte comme les autres avec des photos de bouffe, de chat et de mes amis. En 2003, j'ai commencé à faire des illustrations et à les mettre en ligne régulièrement sur les réseaux sociaux. Instagram était juste l'un d'eux. Le plus important est d'être régulier. Je faisais des illustrations tous les jours

Wonderland : Le royaume sans pluie

et mon compte est devenu une sorte de chaîne de divertissement où vous pouviez voir quelque chose de nouveau tous les jours.

Comment trouviez-vous la motivation pour vous entraîner au dessin deux heures par jour ?
En fait je ne suis plus sûr de pourquoi je me suis imposé le créneau de deux heures. Mais pour moi, cela faisait sens d'utiliser mes loisirs pour m'améliorer.

“LE RÊVE D’ILYA KUVSHINOV : TRAVAILLER DANS L’ANIMATION AU JAPON. RÊVE ATTEINT AU PRIX D’EFFORTS CONSTANTS.”

Ensuite, au sujet de la motivation, c’est simple : je voulais VRAIMENT travailler au Japon *(rires)* ! Maintenant que je repense à cette période, travailler 10 heures par jour, s’entraîner deux heures et faire une illustration en deux heures, ça me donnait un planning serré.

Comment s’est passée votre intégration dans les studios ?
Au début, j’étais vraiment inquiet mais j’ai beaucoup discuté avec les animateurs et les réalisateurs qui m’ont rassuré. Ils m’ont dit que si j’étais capable de dessiner, j’étais déjà à moitié intégré dans le métier. Ça m’a soulagé.

Les designs sont-ils différents pour la 2D et la 3D ?
Il y a pas mal de différences. Par exemple, si je fais trop de détails dans les personnages 2D cela va compliquer le travail des animateurs. Au contraire, pour la 3D je devais ajouter des détails et des textures. Mais il y a tout de même des choses qu’il est difficile d’animer comme les kimonos, les cheveux longs, etc. Pour la 3D, je donne des photographies de référence pour les vêtements afin que les modeleurs comprennent ce que je souhaite comme rendu.

Y a-t-il eu des problèmes d’adaptation de votre style ?
Le *character designer* crée des images statiques et même si l’on dessine les personnages sous plusieurs angles, multiples poses et diverses émotions, il est toujours très difficile d’imaginer ces personnages en mouvement. Du coup, pour *Wonderland*, le réalisateur nous a montré un film (*My Girl*) pour que l’on comprenne comment Akane devait bouger.

Est-il plus difficile de travailler avec un ou deux réalisateurs en même temps ?
En fait, j’ai travaillé sur *Wonderland* et *GITS:SAC_2045* durant la même période ! Du coup, on peut dire que j’ai bossé avec trois réalisateurs en même temps *(rires)*. Ces trois réalisateurs sont géniaux et j’ai pleinement apprécié de créer ces œuvres avec eux.

Comment s’est passée la collaboration ?
Nous avons beaucoup discuté de ce qu’ils voulaient pour leurs œuvres. Dans les deux cas, il y a des moments où j’ai eu carte blanche pour faire ce que je voulais. C’est pourquoi on a Purin dans *GITS* et Mayuko dans *Wonderland*. Les réalisateurs m’ont dit : « *Fais le personnage que tu veux !* » Du coup j’étais en mode « *pas de problème : voici une fille à lunettes et aux cheveux courts* ». Ensuite, techniquement ce ne sont pas mes créations, en raison des copyrights. J’ai juste été embauché pour les dessiner.

Bounthavy Suvilay

Portraits de personnages de *GITS SAC_2045*.

©Shirow Masamune, Production I.G/KODANSHA/GITS2045

Le compositeur Kenji Kawai. Culte.

LA MUSIQUE DE GHOST IN THE SHELL

L'autre personnage principal

Depuis 1995, cet univers cyberpunk est devenu l'un des points de repère de l'animation japonaise. Portée originalement par les compositions ethniques dépouillées de Kenji Kawai, la musique dans *Ghost in the Shell* a tout de suite marqué les esprits, créant une signature indélébile. Ce n'était que le début d'un voyage musical aux multiples visages.

Lorsqu'on évoque *Ghost in the Shell*, on pense immédiatement à *Making of a cyborg*, thème principal du film, devenu non seulement une sorte d'hymne mais aussi repère de qualité dans un style salué par la critique, au-delà du domaine de l'animation.

Photo Georges Séguin

KENJI KAWAI, LA VOIX DE GHOST IN THE SHELL

Pour le premier film novateur en bien des points, Kenji Kawai a fait le choix d'un habillage musical sur mesure, et dès les premières notes, il est impossible de se tromper : nous entrons dans l'univers original de Masamune

La musique de *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex 2045* (2020) a été composée par Kazuma Jinnouchi (*Ultraman* en 2019, *Halo 5: Guardians*) et Nobuko Toda (plusieurs jeux vidéo dont *Ghost Spell*, *Ultraman* en 2019). Peu de choses à dire sur cet univers musical, ce qui est d'autant plus dommage pour *SAC_2045* à la suite de *SAC*

Shirow et la vision unique de Mamoru Oshii. Les compositions sont épurées, les sons résonnent dans un vide qui accompagne l'image sans la surcharger d'émotions trompeuses, qui laisse vivre l'histoire et les personnages aux mille questions existentielles. Grelots, cloche, percussion solitaire, waterphone, les sons ne se mélangent que pour donner une impression de malaise, de désolation. *Ghost in the Shell* est un film mélancolique. L'ensemble est plutôt sombre, dans tous les sens du terme, et la musique renforce cette impression. Le seul lien avec l'humanité vient des voix choisies par Kawai. *Making of a Cyborg* est d'autant plus particulière qu'il s'agit en fait des paroles d'une chanson de mariage en japonais ancien posée sur des sonorités bulgares. Une façon de traduire la fusion entre l'homme et la machine.

People love machines in 2029A.D.
"Who are you? Who slips into my robot body and whispers to my ghost?"
GHOST IN THE SHELL
Original Soundtrack

Même recette pour *Ghost in the Shell: Innocence*, pour lequel il a repris des bases identiques pour garder cette identité unique, et devenue culte, apposée en parallèle au nom de la franchise.

YOKO KANNO, L'AUTRE VISAGE DU GHOST

En 2002 arrive *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex*, série créée par Kenji Kamiyama. Plus colorée, moins torturée, elle a besoin d'une musique plus accessible, qui conviendrait au format série et TV, très différent du premier film (*Innocence* ne sortira qu'en 2004). Il faut des compositions accrocheuses, beaucoup plus de chansons, pour le même univers. Il était primordial de le traduire avec profondeur et audace. C'est un pari gagné haut la main par Yoko Kanno.

Vétéran de la musique d'*anime* avec déjà de gros titres de l'animation japonaise à son actif (*Macross Plus*, *Escaflowne*, *Cowboy Bebop*...), la compositrice a créé un nouvel univers musical pour la franchise, loin de celui de Kawai mais tout aussi pertinent. Orchestral, jazz, rock, électro, pop, hip-hop, Yoko Kanno mélange tous les styles et genres pour accompagner deux saisons, deux OAV et un long-métrage TV. Le contrat n'était donc définitivement pas le même que pour les deux

La compositrice Yoko Kanno.

“DES COMPOSITIONS INSPIRÉES ET INSPIRANTES.”

longs-métrages originels, et Kanno a réussi à allier toutes ses amours musicales, travaillant avec nombre d'artistes japonais mais aussi occidentaux tels que Steve Conte, Ilaria Graziano, Scott Matthew, ainsi que la regrettée Origa.

KEIGO OYAMADA, AKA CORNELIUS, L'OUTSIDER

À l'annonce d'une nouvelle série *GITS* pour 2013, les fans de la série s'attendaient à un retour de Yoko Kanno... pour finalement la voir remplacée par Cornelius, qui a fait là ses premiers pas dans la musique d'animation. Force a été de reconnaître que le musicien n'était pas le pire des choix. Personnage influent de la scène Shibuya-key (genre de pop propre au quartier de Shibuya) à ses débuts, il s'est ensuite fait remarquer aux États-Unis avec son album Fantasma. Ses compositions entre électro, rock et orchestral font parfois écho à celles de Yoko Kanno tout en étant originales et servant la série. Changer était sans doute un choix économique audacieux, et si *Arise* n'a pas eu le succès d'un *Stand Alone Complex*, ce n'est certainement pas à cause de sa musique ! Il rempile en 2015 pour *Ghost in the Shell: The New Movie*, cette fois sous son vrai nom, Keigo Oyamada. Les compositions sont plus discrètes, le film ne contenant de toute façon que peu de BGM.

Mélanie Ramet

Photo : Joshua Figueroa, Story Seeker

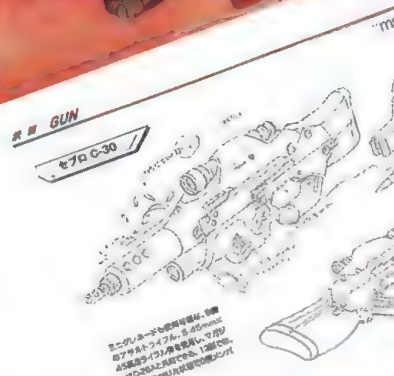
GHOST IN THE SHOT

Shirow l'armurier

Dans le « Shirowverse », le « Girls, Guns and Mecha » reste indéniablement LE domaine de prédilection, et le Gun en est assurément le plus remarquable. D'*Appleseed* à *Tank Police*, ça défouraille sec !

Avec Rei Hiroe (*Black Lagoon*), Kenishi Sonoda (*Gunsmith Cats*) et Akihiro Ito (*Wilderness*), Shirow est l'un des rares otakus passionnés d'armes qui illustre très largement sa science dans ses créations. Ayant titré ses *artbooks* en référence à l'univers des armes (*Ballistic*), il les a bourrés d'annotations et de croquis détaillés montrant de manière quasi fonctionnelle tous les flingues utilisés dans ses mangas.

Comme dans ses adaptations précédentes, dès le premier épisode de *Ghost in the Shell SAC_2045*, le chargé du design de production[1] nous gratifie d'un magnifique arsenal d'armes variées et réalistes tirées des technologies militaires actuelles. On croise pêle-mêle Browning calibre .50, lance-grenades MK19, Scar, RPG 7, Ak 47 et 74, Glock 17 et 44, Mossberg et Remington 860 (les deux à pompe), etc. Le tout dans les mains des groupes armés et personnages secondaires civils. En face, la Section 9 et les différentes forces spéciales sont dotées de création « masamunesques » avec des calibres complètement pétés (mention spéciale au fusil antimatériel de Saito), et des pétoires de rêve mais toujours strictement plausibles et fonctionnelles. Passionné et ultra documenté, Shirow crée de longue date des hybrides inspirés de modèles existants intégrant une multitude de technologies éprouvées. Ses goûts personnels s'affirment sur le tas, en particulier pour le petit calibre, le bullpup[2], ou les poignées ergonomiques et les modérateurs de son intégrés dans



DR

la carcasse polymère. Esthétiquement c'est FN Hershtal (industriel belge), avec notamment le P90 qui semble avoir le plus inspiré Shirow dans ses designs.

MÊME SA MARQUE A SES BUREAUX !

Faisant fi des manufactures existantes, Shirow a créé le manufacturier Seburo, une branche de la fictive Poseidon Industry afin d'incarner officiellement ses fantasmes balistiques. Spécialisé dans l'armement léger, de l'arme de poing au fusil d'assaut, ce fabricant imaginaire est plus vrai que nature. À part le borné Togusa avec son fidèle Mateba 6^3, la Section 9 entière pioche allègrement dans son catalogue sous les conseils avisés du Major Kusanagi, en tant que nerd en chef… Au Japon, certains modèles sont sortis en répliques d'airsoft ou kits de modification au même titre que celles d'armes réelles – rappelons qu'il y est quasi impossible d'avoir une arme à feu à part de très rares chasseurs.

Capables de repenser l'approvisionnement, la compensation de recul et le fonctionnement même des munitions, les inventions de Shirow pourraient bien à terme influencer la création d'armes réelles. Son utilisation de la 3D de plus en plus récurrente est en phase avec la généralisation des machines à commandes numériques chez les armuriers modernes. Au fil de ses mangas, Shirow n'utilise pas les armes comme de simples accessoires pour booster l'action, il les intègre dans les enjeux et les enquêtes et s'attarde souvent dessus avec une certaine affection, comme avec ses tanks qui parlent, les Tachikoma ?

Méko

1. À notre connaissance, Shirow lui-même n'est pas intervenu ici car toutes les armes souffrent d'un problème d'échelle trop grande de près de 20 % qui donne un côté *Fortnite* peu conforme à l'univers de *GITS*.
2. Principe de conception de fusil ou la chambre et la culasse se situent dans la crosse, ce qui permet de réduire la longueur de l'arme de plus de 20 cm comme le Famas français ou le P90 belge adulés par Shirow
3. Revolver italien existant reellement dont le canon est situé sous l'axe du barillet pour abaisser le recul au maximum.

GHOST IN THE VITRINE

Motoko et les Tachikoma : rien que pour vos yeux

Avec ses multiples portages sur la durée, la franchise *GITS* a permis à de nombreux fabricants de faire chauffer leurs moules pour les belles courbes du Major sous toutes ses variantes de design.

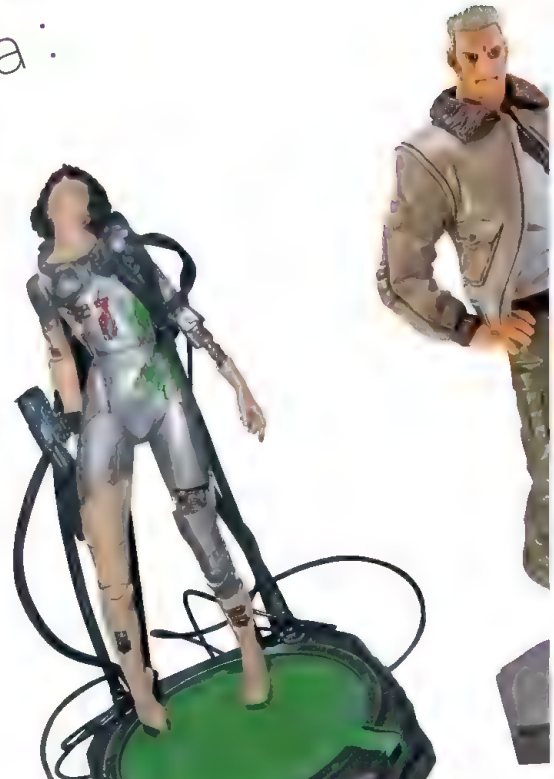
L'univers de *GITS* est particulièrement riche et de nombreux *mecha* et personnages secondaires ont eu droit au moins à la production d'une maquette ou d'un gashapon pour marquer le coup, mais c'est évidemment sur Motoko Kusanagi et les cognitanks[1] que les fabricants ont misé le plus.

POUR UN PEU D'HUILE NATURELLE…

Les Tachikoma sont devenus extraordinairement populaires avec leur caractère candide, leur voix enfantine et leur gestuelle de gros poupons, au point qu'on rêverait d'en avoir un téléguidé. Challenge relevé par Cerevo qui a créé un Tachikoma au 1/8 entièrement articulé, avec IA et synthèse vocale, guidé par appli pour la modique somme de 1 500 euros ! Plus raisonnablement, toute une gamme de modèles réduits existe s'il vous prend l'envie d'en adopter un.

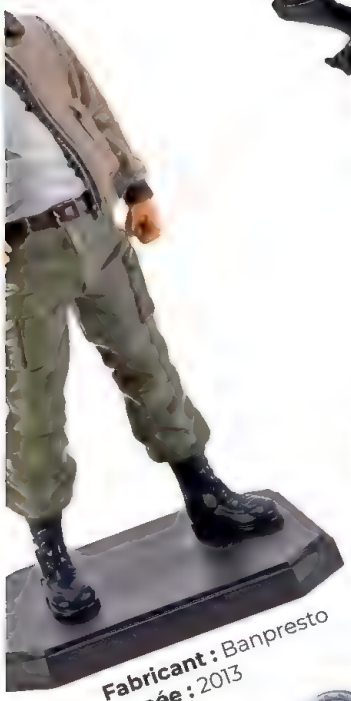
IF ONLY I WAS MORE HUMAN…

Si vous craquez pour leur petite voix, le meilleur compromis est le modèle Dennô Chogokin Tachikoma USB Device,



Fabricant : McFarlane
Année : 1995

Fabricant :
Medicom Toy
Année : 2008



Fabricant : Banpresto
Année : 2013

Fabricant : Banpresto
Année : 2013

Fabricant : Figma
Année : 2014

Fabricant : Union Creative
Année : 2015

un modèle 60 % en métal assez lourd et totalement articulé créé par Bandai avec un niveau de détails de maniaque (même la clé de verrouillage du canon central est amovible !) pour ses 14 cm d'envergure. Sa connexion USB lui permet d'activer des services rudimentaires : alertes mails, économiseurs d'écran et mini-jeu (interface en japonais). Ses loupiottes et son œil central s'activent quand il parle (avec la voix de Sakiko Tamagawa, la doubleuse officielle, hein !). Vraiment craquant, il reste trouvable en occasion pour une centaine d'euros.
D'autres variantes moins onéreuses existent en figurine PVC, maquettes plastique, trading kits et *tutti quanti*. Certaines versions sont vendues avec un personnage, et il existe des versions *custom* de certaines occurrences de la série. Goodsmile en propose même le traitement néoténique dédié à sa gamme Nendoroid. Tout récemment, Bandai vient d'ajouter le Robot Damashi Side Ghost Tachikoma, tiré de la série *GITS_2045* avec ses nouvelles pattes et son abdomen alésés et des accessoires permettant de le transformer en mode « moto » car

Fabricant : Goodsmile
Année : 2007

Fabricant : Toycom
Année : 2000

les corps non cybernétiques ne peuvent plus se contorsionner dans l'habitacle de cet opus, désolé Togusa !

LE MAJOR TRANSFORMISTE

La particularité marketing de *GITS* est d'avoir de multiples versions de design des personnages dont la plus atypique reste celle tirée du manga original de Shirow... Celle-ci a bien bénéficié de quelques modélisations plus ou moins bien réussies, mais désavouées par des peintures et moulages grossiers, typiques des années 1990...
Sauf pour valoriser une collection, elles ne sont pas attrayantes, alors que certains *garage kits* en résine de la même époque sont splendides. La fausse bonne idée viendra en 1995 de McFarlane Toys qui aura tenté de faire une motoko issue du film de Mamoru Oshii, articulée et suspendue à des câbles malgré ses 15 petits centimètres. Contrairement à sa gamme *Akira*, elle est assez mal finie, très fragile et mal agencée sur son support suspendu qui la cantonne à un ramasse-poussière avec de faux airs d'héroïne de comics. Du coup elle est encore très facile à trouver d'occasion.
La génération suivante, qui commence en 2002, est bien plus intéressante.
Le nouveau design de Production I.G. (*GITS SAC*) a bénéficié de très belles majorettes dans toutes ses tenues. Pour les plus réussies, il faut compter aujourd'hui entre 100 et 300 euros sur le marché de l'occasion, car elles restent très prisées.
La Vice figure chez Alter (*2nd GIG*) en tenue d'intervention / moto est très réussie, comme la *Solid State Society* chez Goodsmile (notons d'ailleurs l'absence de sa Nendoroïd !) qui impose magnifiquement son attitude *badass* avec son grand imperméable. Côté articulées, Max Factory a sorti une Figma de belle facture avec son fameux body ultra échancré dans le pantalon. On trouve aussi une version de Real Action Figure au 1/6 avec des vêtements en tissus assez kitch chez Medicom Toy.
Enfin, Union Créative a eu la curieuse idée de tenter de l'érotiser avec l'imposante HDGE Technical au 1/6, qui, au lieu de proposer enfin une représentation fidèle de grande taille, nous a gratifiés d'un Major en « prostipatétipouffe », certes superbe mais dure à identifier. Banpresto a profité de la version *Arise* pour proposer un très joli tandem avec Batô pour ses DFX très détaillés, pour une vingtaine de centimètres et autant en euros.
Nous avons procédé à une sélection, et une collection complète serait difficile à commencer aujourd'hui avec l'envolée des prix de l'occasion. La variété des designs est telle qu'il y a forcément un modèle pour chacun. À vous de choisir VOTRE Major et le Tachikoma le plus emblématique pour mettre un petit morceau de ce monument de la cyber-SF chez vous...

Méko

Fabricant : Vice / Alter
Année : 2007

1. Initialement appelé *fujikoma* dans le manga, il devient le Tachikoma bien connu à partir de l'explosion *GITS SAC*, puis *logikoma* dans *Arise*. Tous existent en figurines.

SHIBUYA HELL

20 ans de passion
PiKA EDITION

Prêt à plonger dans un seinen de *survival* gore à souhait ?

En librairie le 3 juin 2020
Un tome tous les 2 mois.

Plus d'informations sur notre site pika.fr

©HIROUMI AOI/SQUARE ENIX CO., LTD.

ON A VU

- Altered Carbon
- Resleeved
- Sing
- Yesterday
- for Me
- Gleipnir

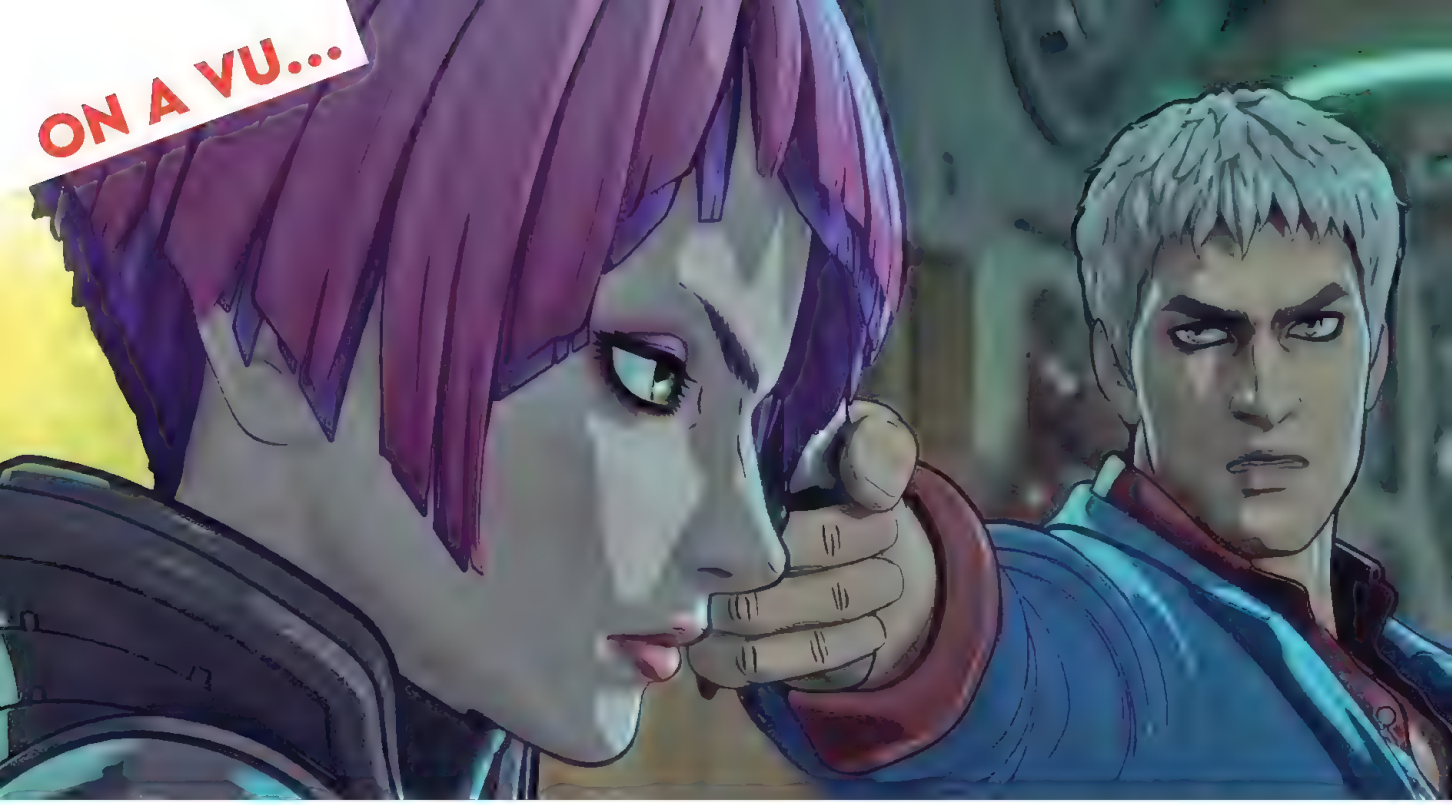
- Appare-Ranman
- BNA Brand New Animal
- Tower of God
- Carole & Tuesday
- La Famille Willoughby

AU MENU :

quoi voir ou quoi rattraper, d'un siège ou de mon canapé ?

Qu'avons-nous vu qui mérite qu'on vous en informe ? Voici notre sélection contrastée de nos coups de gueule et de nos coups de cœur, en attendant que les sorties reprennent plus fort après l'été.

Gleipnir



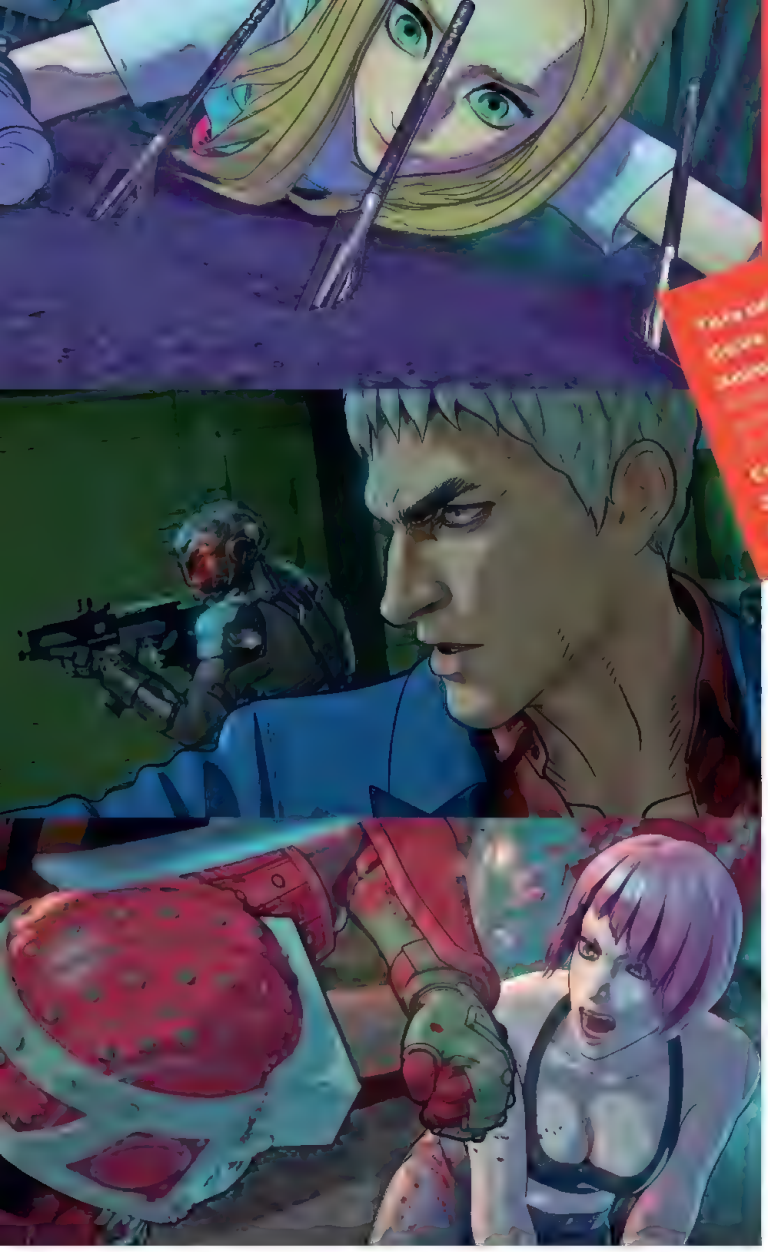
ALTERED CARBON : RESLEEVED

Une histoire plutôt réussie sur une réalisation étriquée, dommage !

À trop tirer sur la corde, on arrive à l'adaptation de trop. *Altered Carbon : Resleeved* jouant sur l'engouement pour la série *Altered Carbon* en est la preuve parfaite. Et une confirmation que pour sortir des *anime* originaux de qualité, Netflix va devoir investir en temps et en argent.

En s'emparant de la trilogie de polar noir cyberpunk écrite en 2002 par Richard K Morgan pour en faire une série TV, *Altered Carbon*, Netflix a réussi un coup de communication et a montré qu'il pouvait faire des œuvres réellement originales. Pour fêter le lancement de la saison 2 avec Anthony Mackie dans le rôle-titre, le service de vidéo à la demande double l'offre avec un *anime* dédié, *Altered Carbon : Resleeved*. Celui-ci se déroule un peu plus deux siècles avant le début de la saison 1 d'*Altered Carbon*, et sur une planète différente, Latimer. Le héros Takeshi Novacs y est réincorporé (le « resleeved » du titre) dans un corps de soldat pour protéger la tatoueuse adolescente d'un clan de yakusas et enquêter sur la mort suspecte du chef de gang. L'histoire peut donc se suivre sans connaître la série ou les livres, les premières minutes de l'*anime* servent à cet égard d'exposition. Hormis l'apparition de Gena (Reileen Kawahara)

© Netflix



qui, dans l'*anime* comme la série, est présentée comme la sœur disparue de Takeshi, cette histoire est totalement indépendante du reste de l'univers.

Il est difficile de dire que Netflix et Anima, le studio de production, ont gâté les spectateurs. Visuellement, en dehors de quelques très beaux plans d'ensemble, c'est un *anime* qui semble avoir été fait à la va-vite avec un mix peu probant de 2D et de 3D. Les personnages se désolidarisent du fond et s'avèrent plus grossièrement dessinés que le reste, ce qui ne facilite pas l'immersion dans l'action. D'autant que les fameuses scènes d'action sont réalisées en « caméra à l'épaule » avec un bel effet mal de mer, doublé d'une confusion totale pour le spectateur. À part une séquence où Takeshi Novacs place successivement un ippon[1] puis un juji gatame[2] proprement à son adversaire, les combats au corps à corps sont particulièrement confus. Et ne parlons pas du combat avec le boss de fin, à coups de poings et les dialogues à l'avenant rappelant les pires heures de *Ken le survivant* version *Club Dorothée*.

L'impression finale d'*Altered Carbon : Resleeved* reste celle d'un gâchis. Le scénario solide aurait pourtant pu faire une bonne déclinaison, d'autant que la fin ouvre sur de nouvelles aventures. Hélas, la piètre qualité globale ne donne vraiment pas envie de poursuivre.

Stéphanie Chaptal

1. *fr.wikipedia.org/wiki/Ippon-Seoi-Nage*
2. *fr.wikipedia.org/wiki/Ude-Ishigi-Juji-Gatame*

SING « YESTERDAY » FOR ME

Toume (re)fend le cœur

Crunchyroll propose chez nous la version *anime* de *Sing « Yesterday » for Me*, romance contrariée ponctuée de deuils, où les personnages accumulent les petits boulots, signée Kei Toume. Alors, sommes-nous en présence d'un portage digne de ce nom ?

Ainsi va la vie de la production *anime* : bien que Kei Toume fasse partie des grands noms du manga, ses œuvres ont longtemps été boudées par les portages en formats TV[1]. C'est compter sans la conjoncture de l'industrie qui amène les producteurs à piocher dans les vieux catalogues pour trouver une adaptation à ramener en 2020 et remplir des plannings gourmands en contenus. On découvre donc avec étonnement le projet *Sing « Yesterday » for Me* (1997, disponible en France chez Delcourt / Tonkam) parmi la liste des simulcasts du printemps. On retrouve aux manettes DogaKobo, un studio récent remarqué pour ses productions colorées et ses jeunes héroïnes telles *Watashi ni Tenshiga Maiorita* et *Anime Yell!*

VACCINÉ NATURELLEMENT CONTRE LE COVID-19

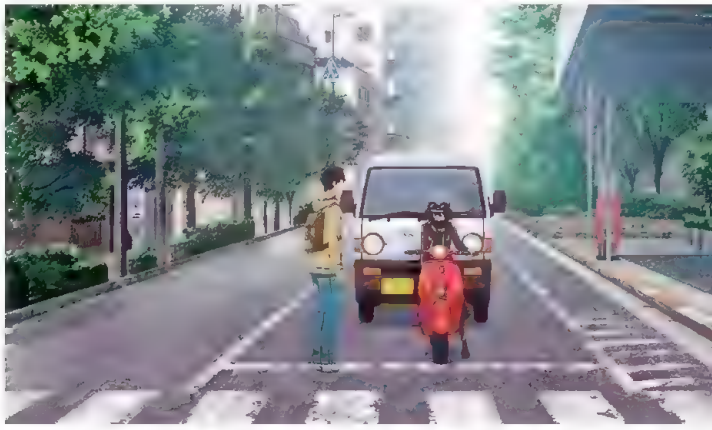
Il n'est pas interdit de penser que le projet est un coup de cœur du producteur, ou de son réalisateur, Fujiwara Yoshiyuki

©Kei Toume/SHUEISHA, SING"YESTERDAY"FOR ME COMMITTEE

(38 ans, qui dirige et écrit ce portage). Cela se vérifie très vite via une animation dédiée corps et âme à un *acting* de grande qualité, condition indispensable pour ressentir l'émotion des personnages. Allumer une clope pour faire partir ses remords en fumée, les regards fuyants, le malaise d'une déclaration d'amour coincée dans la gorge... La démonstration est impressionnante, surtout pour un format TV, et se poursuit au-delà du premier épisode vitrine. Pour arriver à ce résultat, le staff peut compter sur la présence de l'expérimenté directeur d'animation Taniguchi Jun'ichirô (@syaorin_2009 sur Twitter), plutôt doué en matière de représentation des sentiments puisqu'on le retrouve par exemple sur *Your Name*. Dernier point fort, la photographie : par l'usage d'un *line* (contour des personnages) discontinu, l'ensemble paraît bien plus naturel. Pour rentrer dans son format (11 tomes en 12 épisodes, *a priori*), la narration prend un prévisible coup de sabot derrière la tête. Ainsi, le staff supprime des scènes afin d'éviter certaines répétitions qui font le charme de l'œuvre originale. L'esprit n'est pas trahi, même si certaines réécritures risquent de froisser les fans, c'est plutôt intelligemment fait. *Sing « Yesterday » for Me* se révèle un immanquable de la saison, et se place dans les tops de l'année 2020. Non seulement parce que nous assistons à un prenant triangle amoureux, dans la veine désenchantée de son auteure, mais surtout parce qu'il a les reins solides sur le plan technique. D'ailleurs, ce n'est pas un hasard si la série est épargnée par le Covid-19 : une telle qualité ne peut se rendre qu'avec la mise en place d'un planning aéré. Le staff s'était exprimé sur Twitter en avril pour indiquer que toute l'animation était déjà livrée. Le hasard n'existe pas !

Bruno de la Cruz

1. L'illustrateur russe Ilya Kuvshinov, grand fan de l'auteure, lui avait rendu hommage via un court-métrage.



ON A VU...

GLEIPNIR

À fond la forme

Si l'industrie *anime* a récemment proposé d'audacieux paris (*Dorohedoro*, *L'Habitant de l'infini*), la version TV de *Gleipnir* est tout sauf surprenante. Totalement *mainstream*, membre issu de l'écurie Kodansha, à quels égards mérite-t-elle une vision ?

Le manga de Shun Takeda, édité en France via Kana, a trouvé son lectorat grâce à une formule action/comédie fantastico-érotique très frontale. Bref, *Gleipnir* c'est du tout cuit. Pour autant, serait-il un manga qui ne raconte pas grand-chose ? Ce serait sévère, et on peut tout aussi bien trouver au concept de petites allusions relents de *mecha* (une femme qui pilote un homme) que d'autres réflexions ci ou là, mises en abyme, références à des mangas connus... Pour autant, ce n'est pas par ses idées sinon leur exécution que l'*anime* *Gleipnir* se démarque de la concurrence printanière. C'est là l'intérêt d'un simple titre dédié au divertissement, ne souhaitant pas vraiment toquer à la porte de notre conscience mais plutôt pondre de vrais morceaux d'animation. Il propose alors, dans un mélange de *survival* et de *match making*, l'affrontement entre humains devenus monstres et des filles qui se déshabillent. La matière est du pain bénit pour les *sakugafan* (amoureux de séquences d'animation de haut niveau), et ici la production régale et affiche son

©Sun Takeda, KODANSHA/"Gleipnir" Production Committee

savoir-faire, à l'image de son énorme *fight* dans l'épisode 2. L'*anime*, qui colle fortement au manga, se permet toutes les ellipses possibles pour aller à l'essentiel et ne marquer aucun temps mort.

LE CŒUR AVANT LA RAISON

Pour prendre la mesure de ce spectacle de qualité – du moins jusqu'à sa première moitié –, il faut bien identifier les talents derrière l'écran. L'homme de base se nomme Takahiro Kishida, le *character designer* vu sur le mémorable *Welcome to the Ballroom*. Ce talent souvent brillant chez Production I.G, élu meilleur animateur au Tokyo Anime Award 2018, n'a pas basculé dans l'épure afin de faciliter le travail du staff. Au contraire, son trait fourni est un challenge. Et il sait très bien à qui il s'adresse avec un studio tel que PINE JAM. Cette jeune structure a mis du temps pour se relever de son ambitieux projet original *Just Because* (2017), puits sans fond à *acting*. Pourtant, en dépit de ce succès d'estime, la maison ne revient pas ici pour rendre un simple job alimentaire. Non, elle gobe chaque fragment du manga pour mieux le digérer. Ainsi, la réalisation sait valoriser l'érotisme du lien unissant les deux protagonistes pour en faire quelque chose de plus sensoriel, soulignant au feutre Velleda l'hyperbole d'un acte sexuel, comme la pénétration littérale de l'héroïne dans son hôte via l'ouverture dans son dos. Le *fan service* de *Gleipnir* reste discutable, mais le staff n'a pas contourné le problème par le hors-champ, comme lorsqu'il s'agit de déshabiller son héroïne, une animation toujours compliquée à livrer. Si *Gleipnir* ne faiblit pas – de telles séquences peuvent devenir ridicules si elles sont faiblement animées –, alors on aura l'un des meilleurs titres de baston de la saison. Le défi du portage a été relevé avec un savoir-faire indéniable et s'il ne flatte pas le cerveau, *Gleipnir* sait au moins flatter l'œil !

Bruno de la Cruz

ON A VU...

APPARE-RANMAN

La course à l'original

C'est un vif débat qui agite encore l'esprit des observateurs : quand bien même un *anime* ne serait pas basé sur une œuvre, peut-on parler de projet original quand il reprend des motifs et sujets mille fois traités ? C'est toute la question que l'on se pose face à *Appare-Ranman*, proposé en France chez Wakanim.

Un coup d'œil dans le rétroviseur permet de vérifier l'attrait du studio PA Works pour la création. Qu'il s'agisse de l'excellent *Maquia* ou du boiteux *Fairy gone*, le CV récent du studio prouve une certaine ambition, à l'image du choix des *character designers*. Ce n'est pas à négliger, PA Works ne pioche pas parmi les animateurs pour brosser les contours des personnages, mais chez des illustrateurs/*mangaka*. Après la légende Akihiko Yoshida (*Final Fantasy Tactics*) ou le génial Haruhisa Nakata (*Levius*), c'est Aghdonsik (@touxi sur Twitter) qui a été sollicité. Ce *mangaka*, vu récemment sur *Renjoh Desperado* (disponible chez Kurokawa), est le talent

Copyright Appare Ranman : © 2020, KADOKAWA/P.A.WORKS/APPARE Partners

idoine pour le projet. En effet, après avoir mélangé samouraï et western, il se sent chez lui dans *Appare-Ranman*[1], nouvel anachronisme mariant steampunk et course de bolides fin XIX[e] siècle. On y découvre Appare, jeune génie de la mécanique. N'écoutant que son cœur, le garçon rêve de traverser l'Atlantique pour découvrir le monde. S'échappant avec son tuteur moral, le samouraï bonne pâte Isshiki Kosame, le duo découvre l'American Transcontinental Race. L'occasion rêvée pour Appare de prouver sa valeur aux yeux du monde (et être heureux).

APPARE DISPARAÎT

Si la série *Appare-Ranman* montre de belles qualités sur le plan technique et artistique, elle ne se focalise pas du tout sur la course et veut nous raconter d'autres choses (ce qui est souvent le cas avec PA Works). Ainsi l'âme d'Appare est tout entière animée par sa passion. Si le garçon est peu prolixe, apparaissant même déconnecté, son amour pour la mécanique et sa soif d'aventure l'amènent à renier l'inclination conservatrice de son pays symbolisée par Isshiki Kosame. Nuance à ce beau tableau, nous regrettons la modélisation des bolides en 3D. Pas par réflexe primaire anti-3D (les progrès sont notables), mais parce que cela va à l'encontre du fond, avec son héros qui renonce à la facilité. Il existe peu d'animateurs capables de bien faire bouger ces gros engins en 2020 et PA Works n'a pas su suffisamment relever le défi. Dès lors, même si *Appare-Ranman* rappelle *Les Fous du volant* et évoque la sensibilité de Shin'ichiro Watanabe (par son aspect *worldwilde*), il demeure un *anime* à la conviction artistique certaine, joli, appliqué à valoriser les personnalités opposées de son duo. Il faut voir si tout cela tient la route jusqu'au dernier tour, le Covid-19 ayant imposé l'arrêt au stand. À mi-course, il mérite son label d'*anime* original.

Bruno de la Cruz

1. Une version manga est également lancée par l'auteur.

BNA BRAND NEW ANIMAL

Un Trigger à croquer

C'est le cœur toujours impatient que l'on découvre la dernière production en date du studio Trigger, *Brand New Animal*. Ce joli bonbon aussi fun que défoulant traite de racisme et est à découvrir en France sur Netflix depuis le 30 juin dernier.

Le studio Trigger n'est plus à présenter. Les « enfants » de Gainax avaient épaté les observateurs avec le long-métrage *Promare*, véritable essai visuel au sous-texte LGBT certain. Aujourd'hui ils continuent de penser aux minorités avec *Brand New Animal,* ou *BNA*. L'histoire met en scène une société humaine dans laquelle les hommes-bêtes, des êtres capables de se transformer en animaux, sont chassés. C'est le cas de la jeune Michiru, une humaine soudainement devenue Tanuki. Notre héroïne trouve refuge à Anima City, un coin où ses semblables ne cachent pas leur nature. Sauf que cette société accuse les mêmes maux que la nôtre. Michiru fait alors la rencontre du ténébreux Shiro, un loup haïssant l'humain. Mais si Michiru opte pour un dialogue de paix, Shiro laisse parler ses griffes. Et elles sont plutôt acérées...

FACTEUR-X

BNA aurait parfaitement sa place dans un *what if* des X-Men chez Marvel. Il suffit de reprendre les grandes thématiques abordées ici : racisme, manipulations génétiques, corps qui mutent, combats féroces, facteur de Bestialité... Si l'écriture n'a pas la prétention d'égaler Roy Thomas, elle demeure tout à fait digne d'intérêt. Certes, ses ficelles sont grosses, flirtant

© Netflix

avec la caricature, mais cela suffit à faire passer les idées de Kazuki Nakashima et de confronter nos personnages à une vraie adversité. En effet, nous n'avons pas simplement la lecture d'une lutte face aux suprématistes. La morale des personnages est aussi bousculée, certains étant des bâtards, tandis que l'héroïne est accusée de bien-pensance (promouvoir la tolérance pour nettoyer sa conscience). Tout cela se règle certes par quelques discours ampoulés, mais aussi et surtout par une sacrée débauche d'énergie. C'est certainement le penchant le plus excitant de *BNA*. Qu'il s'agisse d'un petit épisode récréatif (le n° 5 sur le baseball, mené par les stars Hiroyuki Imaishi et Sushio) ou d'un duel furieusement violent entre un buffle et un loup, l'ultra-stylisation régale nos rétines. Le *character design* de Yoshigaki Yusuke (un habitué de Gainax) est d'une classe folle, agressif, et les compositions de Mabanua (*Megalobox*) renforcent l'aspect urbain qui se dégage d'Anima City.

Au final, le génial Yoh Yoshinari prouve une nouvelle fois, après *Little Witch Academia* (allégorie de l'animation), qu'il est un artiste avec du goût. Son projet a beau passer après *Beastars* ou *Zootopia* (qu'il adore), il parvient à nous surprendre avec une œuvre plus nerveuse sans oublier l'ADN fun du studio[1]. Enfin, l'art de *BNA* (dont les *concept designs* sont signés de la Sino-Canadienne Genice Chan) ressemble à une branche de *Promare*, avec ses épures, ses teintes bleutées/roses et le fracas d'une animation fluide sur des formes angulaires. Un format TV à déguster, que vous aimiez ou non l'animation.

Bruno de la Cruz

1. Sans oublier son aspect méta : les personnages regardant même *Inferno Cop*, autre série du studio !

TOWER OF GOD

Dieu ? En haut des marches !

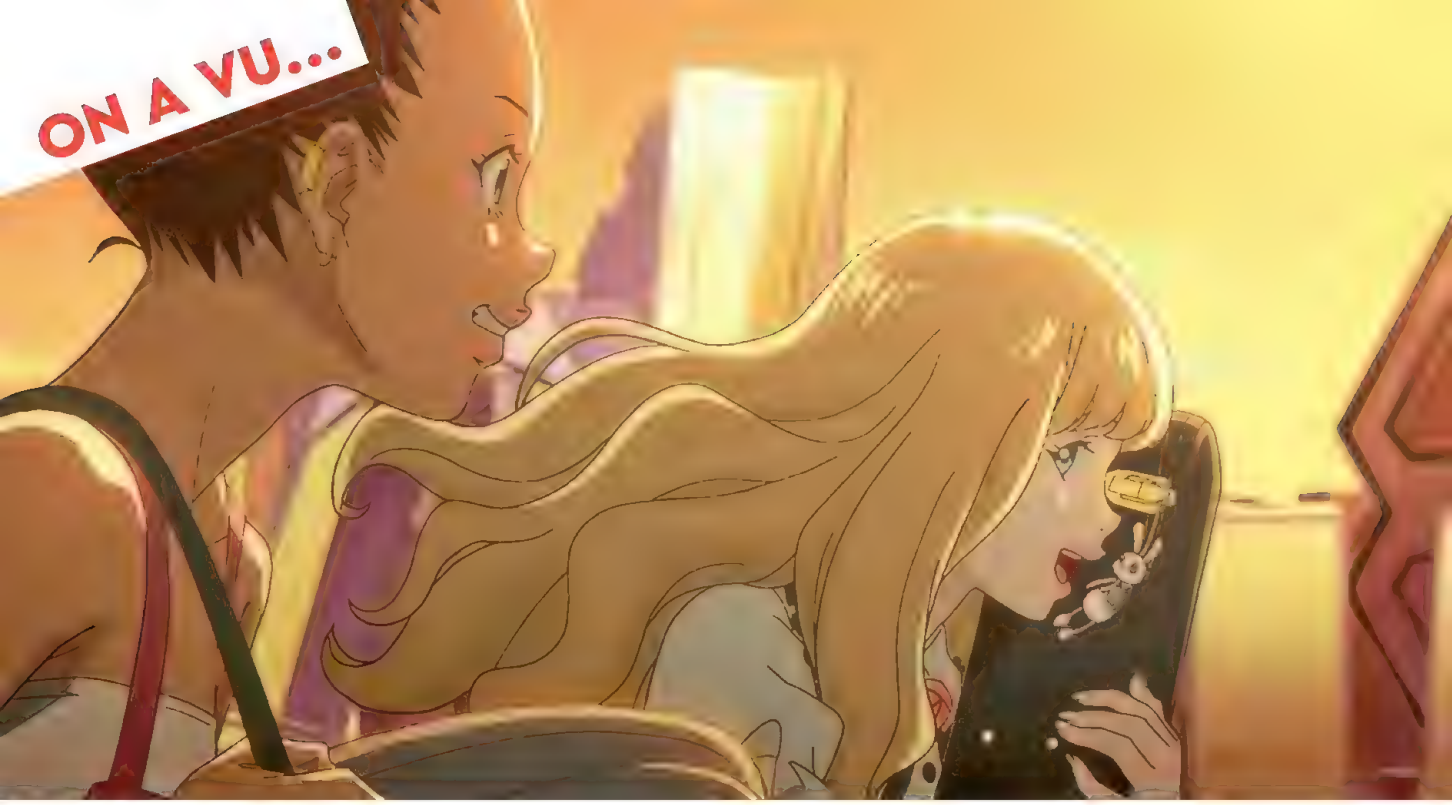
Petit événement dans le monde des *anime*, l'arrivée de l'adaptation du webtoon hyper populaire *Tower of God* sur Crunchyroll mi-avril dernier. Treize épisodes au programme qui sont bien loin évidemment de raconter les centaines de chapitres de l'œuvre originelle. Revue.

Chiffres vertigineux, le webtoon *Tower of God* a été lancé sur la plateforme NAVER Webtoon en 2010 et cumule des centaines de chapitres en trois saisons ambitieuses. Le nombre cumulé de lectures du long voyage du jeune héros Bam dépasse les 4,5 milliards. Il est désormais disponible en français sur l'application idoine. Populaire partout dans le monde, *Tower of God* est représentatif de ce nouveau format narratif en BD numérique popularisé par les Coréens, la lecture verticale sur smartphone (voir entretien avec Sol Kim, directeur du développement de Webtoon pour la France, page 95).
L'histoire de la première saison reprise dans la série est celle de Bam, jeune garçon dit « Irrégulier », qui entreprend de gravir la *Tower of God* pour retrouver Rachel, son amour disparue. À chaque étage, Bam doit surmonter diverses épreuves en faisant preuve d'ingéniosité

©Tower of God Animation Partners

ou de force. Dans son sillage on découvre les règles de vie étranges de la Tour et du monde qui gravite autour, ainsi qu'un système social très élaboré, avec des personnages hauts en couleur.
On retiendra bien sûr la « Régulière » Yuri Jahad flanquée du jeune guide Evan, et le mystérieux Headon à tête de lapin aveugle dont on sent tout de suite que son rôle est sans doute beaucoup plus important que son titre de gardien du premier niveau.
L'adaptation en *anime* a été confiée au réalisateur Takashi Sano chez Telecom Animation Film, filiale de Sega, sous la houlette cependant d'un regroupement créé spécialement pour l'occasion, Tower of God Animation Partners où l'on retrouve notamment Aniplex, propriétaire de Crunchyroll. Sano s'est surtout illustré comme storyboarder et animateur sur une variété et un nombre impressionnants de séries depuis le début des années 1990. Il s'appuie en particulier sur Masashi Kudo pour le *character design* qui a œuvré sur les adaptations de *Bleach* (Glénat) et d'*Hayate the Combat Butler* (Kana).
Au moment d'écrire cette critique, seuls 9 épisodes sur 13 étaient disponibles sur Crunchyroll et on en tire déjà plusieurs constats : si l'animation paraît souvent pauvre et les réactions des personnages trop stéréotypées, elles sont sauvées par le traitement graphique et le travail sur les couleurs tout en aplats qui reste fascinant d'épisodes en épisodes. Surtout, la multiplicité des personnages et la maîtrise de la narration dont la tension ne baisse pas rendent la série hautement attractive. Finalement assez différente de son modèle, moins bavarde, moins ponctuée d'explications (neuf épisodes couvrent déjà près de soixante chapitres !), *Tower of God* a dû faire des choix clairs par rapport au style de son créateur coréen SIU qui a énormément évolué en dix ans. De fait, le Bam des origines et celui de l'*anime* ne se ressemblent guère, ce qui facilite la différenciation entre les œuvres. Comme adapter c'est trahir, cette trahison-là ne manque pas de charme vénéneux et peut exister sans son populaire modèle, difficile de faire meilleur compliment !

Sébastien Célimon



CAROLE & TUESDAY

Quand la musique est BONES

Si vous avez manqué le vol, sachez que *Carole & Tuesday* est une très louable production originale[1] Netflix créée pour les 20 ans du studio BONES.

Ce gentil *space opera* musical (l'humanité a migré sur Mars) met en scène une orpheline téméraire (la pianiste Carole) et une petite blondinette bourgeoise craintive (la guitariste Tuesday) formant un duo à l'ancienne. Par leurs dons naturels, elles s'opposent à l'artificialité de la musique générée par des algorithmes. Cette seconde partie offre une belle conclusion à cet ensemble de 24 épisodes. La construction du duo se poursuit à travers ses rencontres via le label (avec le dilemme des commandes ou de la création), avec la star déchue (entourée de requins attirés par sa fortune), LE fan obsessionnel (menant une attaque terroriste, l'un des terrains de jeu favoris de Shin'ichiro Watanabe), l'artiste en fin de vie, avec l'immigré Ezekiel adepte d'un rap très fort (incarné par le génie Denzel Curry[2])...
Cette écriture feuilletonnante varie de la

D.R.

narration watanabesque (les personnages sont les moteurs, comme l'indique le titre) mais permet de bien mesurer l'ascension de ce tandem. Aussi, *C&T* se drape d'un voile politique avec une guerre menée contre les étrangers (par la mère ambitieuse de Tuesday, en course pour la présidentielle), qui habille de social notre attachant duo. Du côté de la forme, le résultat est contrasté. Dans la lignée de sa première partie, l'*anime* continue de montrer un gros travail sur les designs (cela se vérifie par le nombre important d'artistes invités, dont plusieurs français), avec diversité et homogénéité pour livrer un monde mêlant futurisme et quartiers anciens (le staff a fait du repérage à New York). Shin'ichiro Watanabe est un réalisateur qui « challenge » les artistes. Résultat, ils sont relativement libres d'imaginer des portables stylés, des architectures novatrices, un piano jamais vu… Cet ensemble donne à l'*anime* une certaine classe. Les efforts se poursuivent aux habits, avec des personnages changeant de tenues, de coupes, sans que tout cela ne dépareille d'un épisode à l'autre (contrairement à un *Space Dandy* où l'identité artistique prime). En revanche, il est irritant de voir certains épisodes vraiment faibles sur le plan technique, et c'est regrettable tant plusieurs scènes sont très réussies, comme le clip d'Ezekiel (ép. 20), la gestuelle d'Angela (ép. 20) ou la séquence beatboxing du DJ Ertegun (ép. 17). Enfin, chacun pourra apprécier ou non les compositions musicales, mais elles sont toutes dans le ton de leurs personnages. Shin'ichiro Watanabe, bien aidé par le producteur musical Flying Lotus, ferme la boucle avec un projet original qui témoigne de son bon goût, en grand mégalomane qu'il est.

Bruno de la Cruz

1. Avec un casting 100 % international, un *character design* original d'Esaku Kubonouchi (pub One Piece Noodles), un compte Instagram des héroïnes en temps réel…
2. Denzel Curry est l'un des meilleurs artistes de la scène US rap, célèbre pour ses morceaux engagés et sa vie de galère En 2014, son frère aîné a été tué par un policier d'un coup de taser…

LA FAMILLE WILLOUGHBY

Choisir ou subir sa famille...

Sorti sur Netflix en plein cœur du confinement, seconde production maison après *Klaus*, *La Famille Willoughby* s'inscrit dans la veine contemporaine des comédies familiales piquantes à l'instar des *Hôtel Transylvanie* ou de *Tempête de boulettes géantes*.

Dans une mégalopole anonyme, la maison de famille des Willoughby détonne, havre hors du temps engoncé dans une forêt d'immeubles modernes. Là vivent repliés sur eux-mêmes les derniers descendants de l'illustre famille Willoughby, caractérisés par une chevelure rousse en laine et de larges moustaches. L'héritage de cette riche lignée encombre tout l'espace : portraits à gogo, bibliothèque dédaléenne, animaux empaillés, armures antédiluviennes, un paradis pour enfants imaginatifs... Tout pourrait être d'ailleurs merveilleux pour les quatre enfants, l'aîné Tim, la cadette Jane et les deux jumeaux indiscernables Barnabé, si leurs parents n'étaient pas des parangons d'égoïsme, insupportables glues et uniquement préoccupés d'eux-mêmes.

La cohabitation entre parents et enfants, déjà difficile, devient invivable quand un bébé est abandonné sur le perron de la maison (on ne saura ni par qui, ni pourquoi). Ce nouveau venu, encore moins désiré que les quatre autres, scelle la séparation entre les générations. À bout de forces, les enfants se mettent en tête de se débarrasser de leurs horribles parents en leur injectant l'idée qu'un tour du monde leur ferait le plus grand bien. Chaque destination choisie s'avère un

DR

piège potentiellement fatal. Ni une, ni deux, les parents sautent sur l'occasion de vivre ailleurs leur passion exclusive, non sans avoir recruté au préalable une nounou supposément médiocre. Contre toute attente, elle s'avérera une alliée précieuse dans la recherche d'émancipation de la fratrie Willoughby.

ENTRE EMPRUNTS ET AMBIGUÏTÉ BIENVENUE

Adapté d'un roman jeunesse de l'auteure Lois Lowry paru en France sous le titre *Les Willoughby* à L'École des Loisirs, *La Famille Willoughby* laisse un sentiment mitigé entre références un peu lourdes et modernité du discours. Ainsi, la situation de la maison familiale, semblable à (entre autres) celle de *Là-haut* de Pixar ou, plus anciennement, du film de Noël *Miracle sur la 34e rue* (1987), est à la limite du cliché. L'arrivée d'un vieux gradé moustachu bienveillant et gérant d'une usine de bonbons très colorée est une allusion transparente à Willy Wonka de *Charlie et la Chocolaterie*. Le bébé hyperactif clone Jack Jack des *Indestructibles* sans les pouvoirs, et le chat caustique narrateur a été vu mille fois sous diverses fourrures... Mais une fois surmontés ces déjà-vus, le comportement toujours plus indigne des parents et la bonne énergie des personnages secondaires, à commencer par la nounou, rendent ce conte plus sucré qu'acide. Quand les jeunes héros se déconfinent de leur environnement rassurant mais figé, ils osent le mystère de la liberté totale et partent chevaucher un arc-en-ciel, célébration de la différence – ici celle d'une famille bigarrée où tout semble (enfin) possible.

Sébastien Célimon

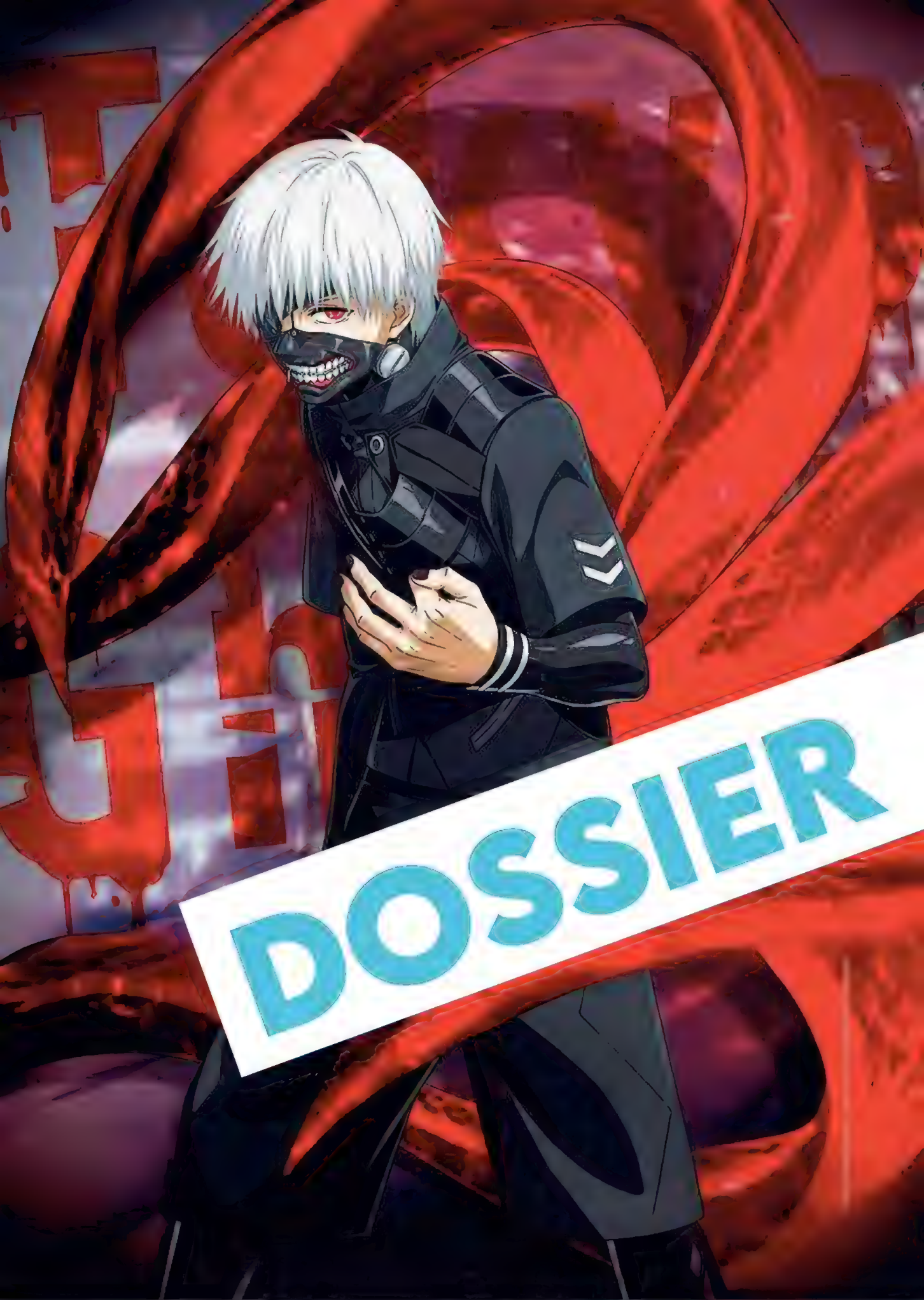

DOSSIER

Photo Fadi el Mehong avec son matériel autorisation

COVID 19 L'ANIMATION FACE AU CONFINEMENT

Un, deux, trois, on reste à la maison !

Comme toutes les industries culturelles, le monde de l'animation a dû trouver rapidement des solutions pour maintenir et poursuivre ses productions. Témoignages et retours des États-Unis au Japon en passant par la France.

TOUR D'HORIZON
INTERNATIONAL DES EFFETS DU COVID DANS DIFFÉRENTS SECTEURS DE L'ANIMATION

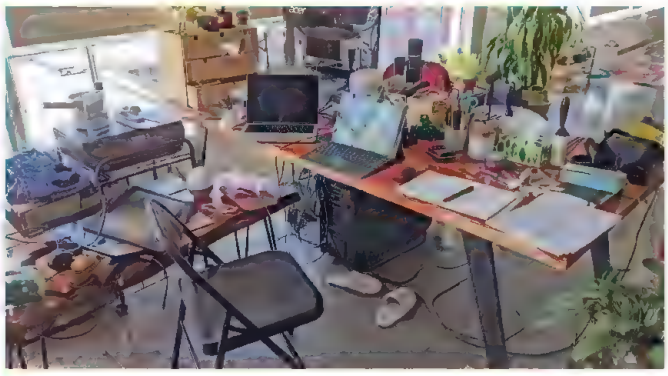
Japon, États-Unis, France...

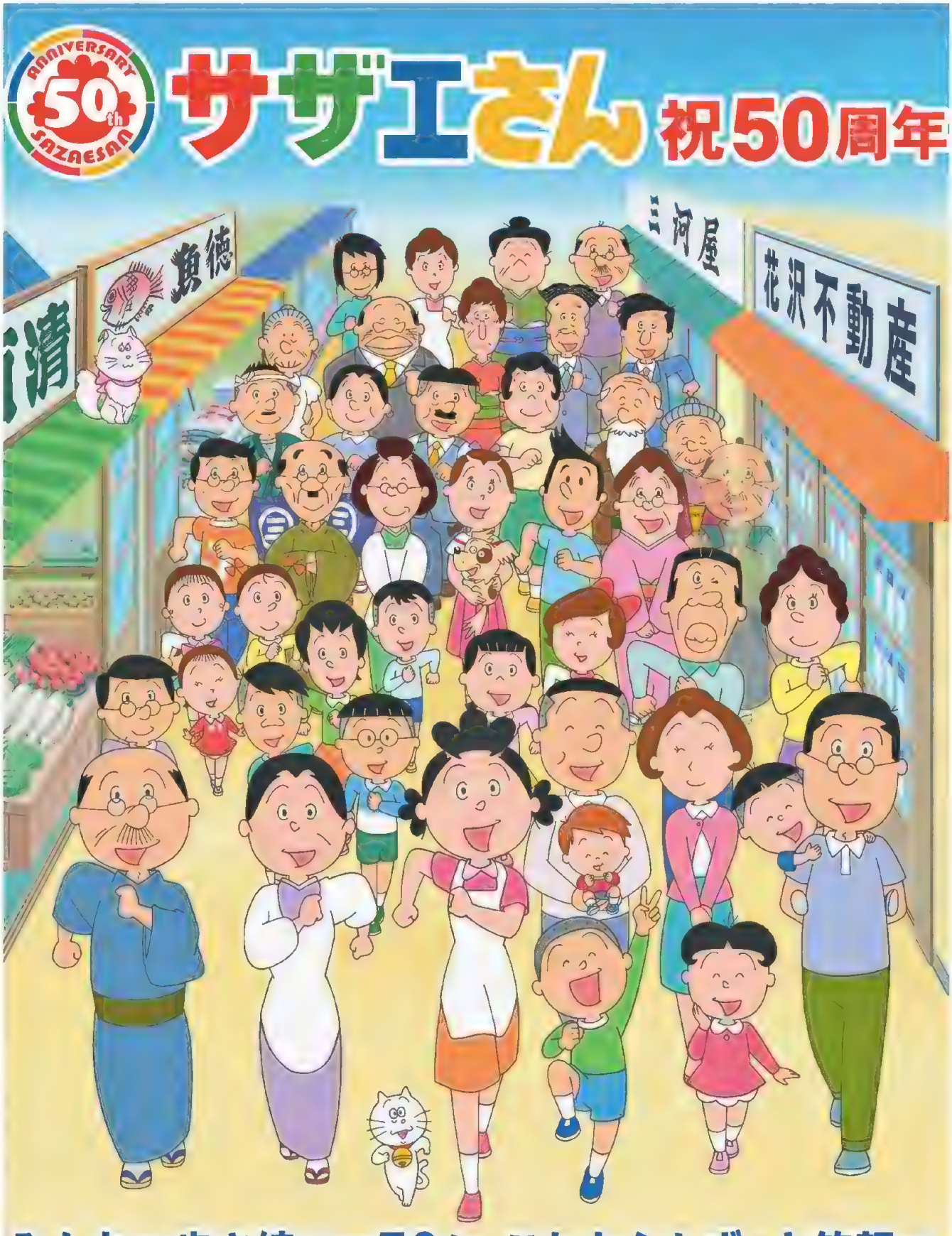
Moment unique et extraordinaire : toutes les industries culturelles dans le monde entier sont impactées par la pandémie, et l'animation ne fait pas exception. Témoignages et exemples.

Une anecdote significative pour commencer : effet collatéral du confinement au Japon, la diffusion d'inédits sur la chaîne privée Fuji TV de la série *Sazae-San* a dû cesser pour la première fois depuis 1975 ! Comme le rapportent quotidiennement nos confrères du site Anime News Network[1], des dizaines de films, séries, manga (dont *One Piece*, excusez du peu) sont impactés et annoncent des retards dans les publications et sorties prévues. Des projets commandés pour les Jeux olympiques ont été annulés. Les conséquences sont nombreuses et internationales : les simulcasts proposés en France n'échappent pas à de possibles retards de leur source au Japon. Eddie Mehong, réalisateur français fondateur du studio Yapiko Animation installé à Tokyo, témoigne : « *J'ai pu discuter avec des amis animateurs dans différentes sociétés d'animation et le modèle est quasi le même partout. La plupart des artistes ont été invités à travailler de chez eux, sauf les postes-clés : réalisateurs, directeurs d'animation et producteurs. Il en résulte que les studios sont plutôt vides avec seulement le staff décisionnaire pour continuer à fonctionner.* » Fort heureusement, le virus ne toucherait guère ces professionnels mais comme dans beaucoup de filières la réorganisation entraîne des décalages et des retards, phénomène amplifié par la désynchronisation des étapes de production, comme l'explique encore Eddie : « *Les dates d'échéance sont repoussées principalement du fait que certaines étapes, intervalles, couleurs...*

VIOLAINE BRIAT storyboarder chez Sony Pictures

DR





Affiche célébrant les 50 ans de *Sazae-San*, série à la longévité exceptionnelle.

© 長谷川町子美術館

sont sous-traitées dans d'autres pays comme la Chine où le confinement peut-être plus strict et impacte fortement les rythmes habituels de production. »

Métier clé de l'animation, les animateurs au Japon représentent une véritable armée dont beaucoup sont indépendants et travaillent déjà de chez eux. Ainsi, comme le reconnaît toujours Eddie Mehong : « *Ce n'est pas un énorme changement puisque ce système était déjà très fort avant la crise. Les studios ont donc l'habitude de procéder de la sorte même si le phénomène est accentué.* » Effet collatéral intéressant observé, « *certains animateurs traditionnels se mettent par cas de force majeure au numérique. Mon sentiment est que la situation va permettre d'accélérer ce passage du papier au numérique, qui était encore poussif avant la crise. Beaucoup d'animateurs vétérans continuaient de travailler sur papier et les studios s'adaptaient à ces personnes. La situation actuelle pousse à l'inverse les artistes à se détacher de supports physiques qui entraînent des déplacements, au profit des supports dématérialisés.* » Même s'il est beaucoup trop tôt pour avoir une vision précise des effets de la pandémie, elle provoque des changements qui peuvent être profonds dans les pratiques professionnelles.

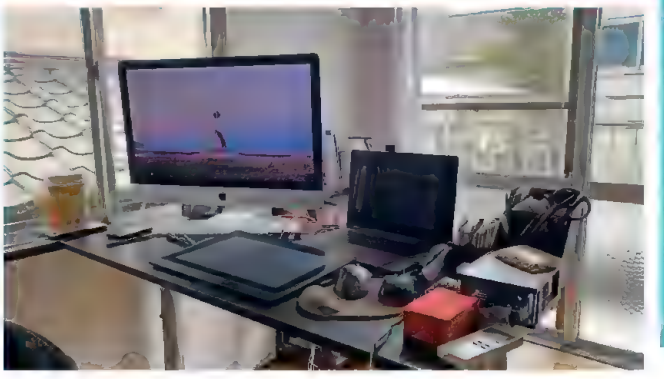
PENDANT CE TEMPS, SUR LA CÔTE OUEST

Violaine Briat est storyboarder chez Sony Pictures et travaille en ce printemps 2020 sur la suite de l'excellent *Spider-Man into the Spider-Verse*. Elle vit dans le centre-ville de Los Angeles, en Californie, État américain à la pointe des mesures de confinement. Fin avril, elle écrit sur son expérience : « *Les règles sont assez floues au niveau national, du coup j'essaie de me référer aux discours du gouverneur de Californie et aussi à ceux du maire de Los Angeles. J'ai compris qu'on pouvait marcher et que le port du masque est recommandé. Par contre dans les supermarchés il est obligatoire.* » D'ordinaire elle doit faire une heure de trajet pour rejoindre son bureau, là elle

“LE CONFINEMENT A POUSSÉ DES ANIMATEURS VÉTÉRANS À ADOPTER ENFIN LES OUTILS NUMÉRIQUES.”

EDDIE MEHONG réalisateur français fondateur du studio Yapiko Animation

“Proposons et imaginons des choses que d'autres professions pourront peut-être mettre en pratique pour le meilleur. Nous avons la chance de pouvoir communiquer des choses à un grand nombre de personnes. Servons-nous de cela pour aider à notre façon à construire un monde meilleur.”



DR

ÉTIENNE GUIGNARD

animateur pour le studio ZAG

"J'espère que les personnes en confinement prennent le temps de se retrouver. On ne le fait pas si souvent que ça."

reste à la maison : « *À Sony Pictures Animation, on nous a tous demandé de travailler à la maison. Du coup ils m'ont fourni un Mac portable avec un accès drive au serveur de l'entreprise, et si j'avais demandé j'aurais pu avoir une Cintiq (tablette graphique). Sony a vraiment été chouette avec ses équipes parce qu'ils nous ont proposés de nous envoyer tout par Fedex. Personnellement je suis allé récupérer le matériel au studio, mais c'est vraiment cool d'avoir eu le choix.* »

Même son de cloche de la part d'Étienne Guignard qui vit aussi en Californie, à Pasadena au nord de Los Angeles, et travaille sur le long-métrage de *Miraculous Lady Bug* au sein du studio ZAG : « *Je travaille très bien depuis la maison ! D'ailleurs, avant le Covid, je travaillais déjà depuis chez moi car mon bureau est assez loin, et avec les embouteillages, j'ai préféré travailler à distance. Et pour les moments où l'on doit «se voir» avec l'équipe, on fait des Skype avec partages d'écran. Ça fonctionne très bien.* » Un troisième français expatrié à la Cité des Anges, Bertrand Todesco, travaille sur les séries de Dreamworks.

Siège social de Dreamworks

Photo CC BY-SA 3.0

Il raconte : « *Dreamworks a envoyé tout le monde chez soi le vendredi 13 mars au soir. Voire dès le jeudi après-midi pour ceux qui voulaient. Depuis, ceux qui avaient besoin d'ordi et de Cintiq notamment ont été invités à repasser à Dreamworks, durant deux jours donnés, pour se les faire prêter, peut-être deux semaines après le vendredi 13.* » Il pointe les questions de sécurité et d'accès désormais interdits : « *Mes affaires persos (figurines, BD et autres trucs du genre) sont toujours à mon bureau et on pourra aller les récupérer "quand ça ira mieux". Je pense qu'il y a toujours des gardes sur le campus pour éviter qu'on vienne voler des ordinateurs et des données confidentielles comme les futurs projets. Même nous, employés, n'avons pas le droit d'aller sur le campus.* » Quand il décrit justement le campus de Dreamworks, on a l'étrange sensation qu'il parle d'un temps lointain, perdu : « *Le campus de Dreamworks est immense avec pelouses, fontaine, cours d'eau et cascade. Il y a une cantine qui sert petits déjeuners et déjeuners gratuitement, et c'est agréable de manger dans le campus au soleil. Snacks, fruits, cafés et thés sont disponibles à tout moment. Il y a même une machine à glaces !* »

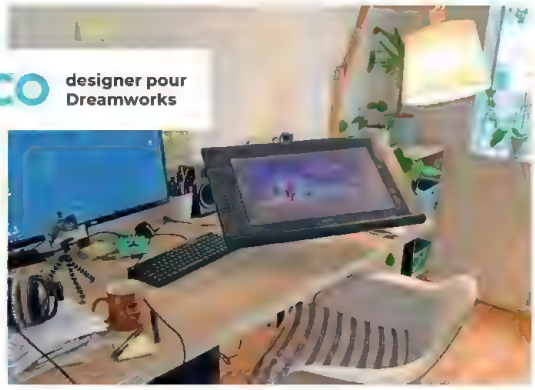
LA FRANCE, COMME AILLEURS

En France, les mêmes causes produisent les mêmes effets. Si l'on entre un peu dans le détail, Perrine Gaultier, productrice au studio la Cabane, explique que sa série pour enfants en cours de

Violaine Briat, storyboarder chez Sony Pictures, travaille sur la suite de *Spider-Man into the Spider-Verse*.

BERTRAND TODESCO designer pour Dreamworks

« Si vous avez un rêve, n'attendez pas qu'il arrive, faites-en un projet ! »



production, *Mush-Mush*, pourrait voir une partie de ses épisodes retardés car les studios de doublage étant fermés, toutes les versions ne pourraient pas être enregistrées et montées à temps. Pas de panique cependant, il s'agit avant tout d'une anticipation pour la rentrée de septembre. Sabine Zipci, de l'Association française du cinéma d'animation (AFCA), fait aussi écho d'un risque d'engorgement des studios de doublage dont on a pu voir les premiers effets dans les nouveautés des sites de streaming qui fonctionnent en flux tendu comme Netflix. Elle observe aussi qu'en termes d'animation, les productions qui travaillent sur le volume sont plus exposées que celles où les collaborateurs peuvent travailler par écrans interposés. C'est logique, les animateurs et techniciens sont obligatoirement présents sur un plateau et cela accroît le risque. Enfin, les étapes qui créent de la promiscuité, comme de réunir monteur, réalisateur et d'autres collaborateurs dans une petite salle pour le montage et le mixage, demandent d'infinies précautions. Pierre Méloni, directeur général du studio Folimage à Valence, détaille leurs actions : « *Nous avons mis une grosse moitié de nos collaborateurs, sur un ensemble de 113 contrats en cours, en télétravail. Nous avons dû faire appel pour une autre part au chômage partiel, soutien précieux. Nous avons revu nos calendriers, délayer un peu au niveau de la postproduction et reporter des projets. Les recrutements associés ont été suspendus. Par chance, nos projets de longs-métrages ne sont pas des enjeux pour cette année, donc nous ne souffrons pas de la fermeture temporaire des cinémas.* »

« L'INCONNUE DU CONFINEMENT : QUELS EFFETS DANS LES NOUVELLES PRODUCTIONS ? »

Dernier point en guise de conclusion, les effets du confinement sur l'écriture des projets : la représentation des liens et gestes sociaux et la vision du monde ne tarderont pas à apparaître dans l'animation. Eddie Mehong se réjouit par exemple d'initiatives solidaires auxquelles il a été convié, comme ce producteur de la Toei qui réunit des artistes pour des micro-séquences dansées, avec l'idée que les revenus générés sur YouTube iront à une ONG. On peut apercevoir une des animations en tapant ceci : *youtu.be/WEe2VddXnp8*. Attention, la chanson reste dans la tête par la suite !

Sébastien Célimon

D.R
Spider-Man New Generation © 2018 BENDIS Brian Michael, DITKO Steve, LEE Stan, PICHELLI Sara / Sony Pictures Entertainment, Inc., Marvel Animation

Affiche de *Soul* avec la date originelle de sortie en juin 2020.

DR

CES SORTIES DE FILMS...

... perturbées par le confinement

On distingue trois cas de figure distincts dans la gestion des sorties des films prévues entre mars et septembre 2020. Voici quelques explications et exemples.

Le report en catastrophe de tous les films, gros comme petits, prévus en salle entre mars et septembre annonce une longue période à venir de réajustements. En temps normal, sortent au cinéma entre 10 et 15 films par semaine, ce qui est considérable. À l'heure actuelle, si les salles devaient absorber les films reportés, c'est à un véritable engorgement que le secteur s'exposerait, avec de nombreux échecs à la clé. Dès lors, producteurs, distributeurs et diffuseurs mettent en place des solutions alternatives en fonction de leurs moyens, non sans, pour les plus fragiles d'entre eux, une prise de risque accrue. Nous avons étudié les choix de certains de ces acteurs du milieu et voici les trois cas principaux.

Le premier cas de figure a consisté, pour les sorties dans les cinémas, à les déplacer au second semestre voire à l'année prochaine. Les grosses sorties internationales peuvent se le permettre, comme *Soul* de Pixar, prévu originellement en juin, qui a été repoussé au 25 novembre. Cette date était réservée alors par Disney pour un autre de ses films, le mystérieux *Raya et le dernier dragon*, lequel est du coup repoussé à fin mars 2021. Après le demi-échec inédit d'*En avant*, on comprend que Pixar ait voulu limiter la casse cette année. Autre sortie majeure repoussée, le second film des Minions, *Il était une fois Gru*, qui devait être la sensation de l'été et qui n'arrivera qu'en juillet 2021. Ce report d'un an est motivé aussi par le retard pris par la production suite au confinement.

Le second cas de figure, plus inédit, est la sortie des gros films prévus initialement en salle directement sur les plateformes de VOD. C'est le cas en particulier aux États-Unis de *Trolls 2 : tournée mondiale* qui a eu une sortie en salle très écourtée. Universal, le producteur, a choisi de le proposer sur toutes les plateformes de vidéo à la demande. Contre toute attente, les premiers chiffres indiquent que ce pari s'avère payant. *Trolls 2* est en revanche attendu en octobre dans les salles françaises. Parmi les effets collatéraux inattendus, les gestionnaires des cinémas AMC ont annoncé vouloir boycotter les futurs films Universal en représailles de la diffusion de *Trolls 2* en ligne. Le nouveau long-métrage avec Scooby Doo, intitulé sobrement *Scooby !*, sortira lui aussi directement sur ces mêmes plateformes. Le troisième cas de figure enfin, beaucoup plus problématique, est la suspension des sorties sans visibilité de reprogrammation. Cela concerne les films proposés par des diffuseurs de petite taille qui ne disposent pas des moyens d'un groupe international. Pour eux, rater une date de sortie peut mettre en péril leur équilibre économique et hypothéquer les exploitations futures. Leurs films s'appuient généralement sur les festivals spécialisés pour générer un peu de notoriété, et la période s'annonce donc très compliquée pour eux. Ces films auront besoin d'un soutien accru à leur sortie afin de leur éviter un sort peu enviable : disparaître des salles en quelques jours...

Sébastien Célimon

ANNULATIONS ET REPORTS D'ÉVÉNEMENTS

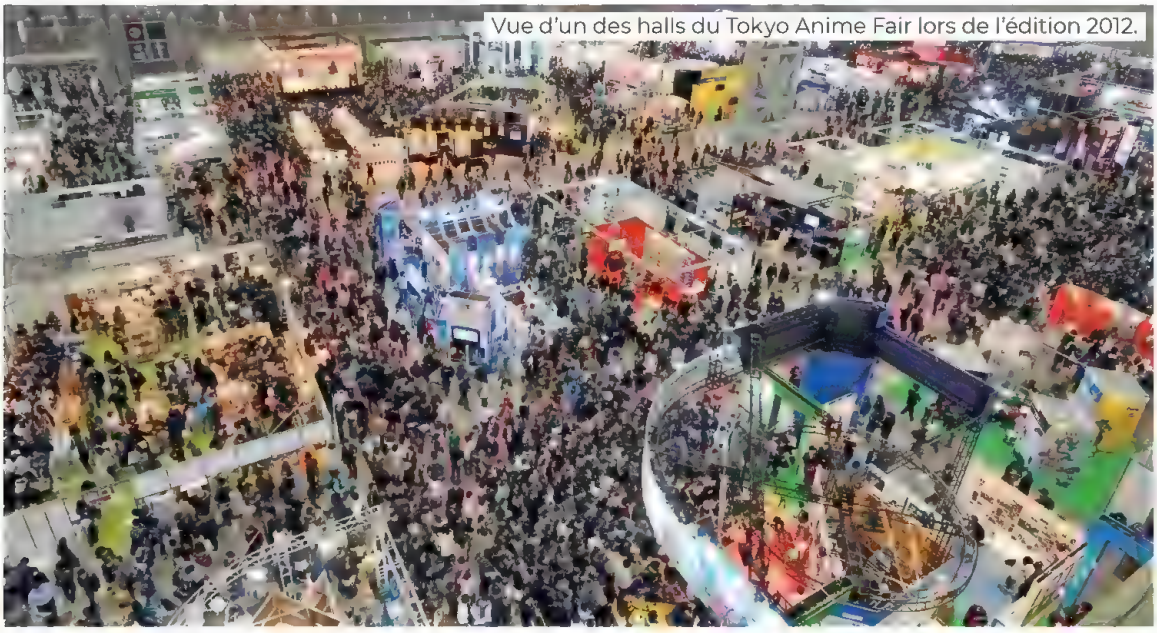
Un tour du monde des festivals touchés par le Covid

Du Tokyo Anime Fair en mars à Japan Expo à Paris début juillet, sans oublier les Jeux olympiques de Tokyo, passage en revue des festivals annulés, reportés ou dématérialisés partout dans le monde pendant la pandémie.

C'est sans conteste le plus important événement reporté de l'année 2020 à l'international : les Jeux olympiques de Tokyo, prévus originellement du 24 juillet au 9 août, ont cédé devant le risque de devenir un foyer mondial de la pandémie, aussi catastrophique en termes de santé que d'image. Ils se tiendront, sauf nouvelle alerte, du 23 juillet au 8 août 2021. Ce bouleversement illustre la gravité et l'impact de la pandémie sur les manifestations sportives et culturelles. Les Jeux olympiques n'ont pas été la première victime, mais ils sont la plus symbolique, d'autant que les organisateurs se sont appuyés sur des icônes de leur culture populaire pour promouvoir l'événement : Son Gôku, Luffy, Astro le petit robot, Captain Tsubasa ou encore Naruto.

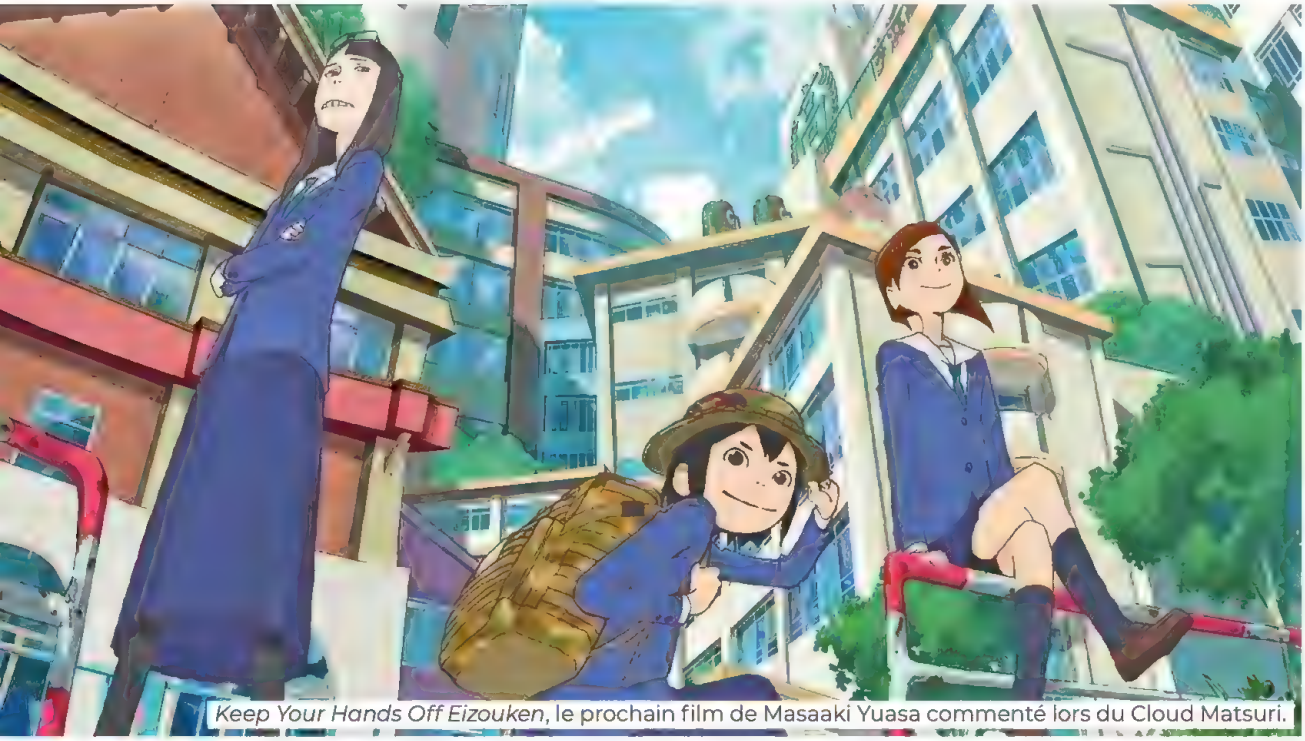
ICI ON NE FAIT PLUS SALONS...

De mars à l'été, c'est la longue et triste litanie des annulations qui a ponctué le quotidien des fans blasés. Le Tokyo Anime Fair a attendu jusqu'à la dernière minute avant de renoncer le 27 février alors qu'il devait ouvrir dix jours plus tard. Puis ce fut très vite le renoncement pour Magic à Monaco et Livres Paris, le salon du Livre, mi-mars, suivi assez vite par le Comiket de Tokyo, le comics market prévu début



Vue d'un des halls du Tokyo Anime Fair lors de l'édition 2012.

DR



Keep Your Hands Off Eizouken, le prochain film de Masaaki Yuasa commenté lors du Cloud Matsuri.

mai, une première en 98 éditions ! Les décisions du gouvernement français relatives aux grands rassemblements enterrèrent très vite les espoirs de Japan Expo qui, mi-avril, annonça donner rendez-vous en 2021. Aux États-Unis, les célèbres South by Southwest (SXSW), l'E3, la grand-messe du jeu vidéo, et surtout le Comicon de San Diego ont également jeté l'éponge.

… PLUTÔT CYBERCAFÉ !

Le festival international du film de Cannes a opté pour une version « light » en ligne, afin en particulier de favoriser son activité professionnelle de présentation et d'achat de films sur une dizaine de jours au mois de juin. Sa sélection 2020 (sans jury ni palmarès) comprend quatre films d'animation, dont *Soul* de Pixar et *Earwig and the Witch* de Goro Miyazaki pour le studio Ghibli. Même choix, pour le grand public et les professionnels, du Festival international du film d'animation d'Annecy. L'Anime Expo de Los Angeles devient « Lite » en ligne avec accès gratuit les 3 et 4 juillet. Ils sont suivis par le Festival Love & Peace d'Hiroshima au Japon en août.

Enfin, @Anime a organisé le premier Cloud Matsuri[1] les 30 et 31 mai dernier, avec Crunchyroll et la participation de représentants de studios japonais. L'équipe d'*Animeland.fr* a largement couvert ce chouette événement[2]. Il illustre sans doute une tendance de fond facile à généraliser : l'organisation de conventions off et online, où la partie numérique proposerait des services, des animations et des activités inédites et exclusives – en exploitant justement les possibilités des outils de communication sécurisés. La e-révolution se déconfine, elle aussi ?

Sébastien Célimon

1. *www.cloudmatsuri.com*
matsuri signifie en japonais « fête traditionnelle ».
2. *tinyurl.com/y9zc9vqn*

COMMUNICATION ET ACTION HÉTÉROCLITES FACE AU CONFINEMENT

De la formation à la politique culturelle, la filière animation avance en ordre dispersé

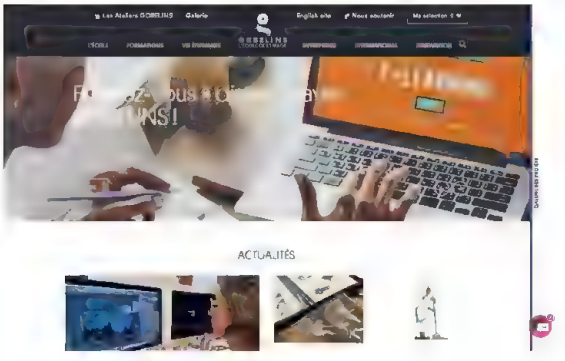
Il a fallu notamment plusieurs tribunes d'artistes de tous horizons pour que le gouvernement français évoque enfin un plan de soutien aux industries culturelles.

Le CNC (Centre national du cinéma et de l'image animée) a mis en place un aménagement exceptionnel de la chronologie des médias qui impose en France un ordre de diffusion des films destinés à la salle. En outre, des comptes de soutien sont proposés aux structures dont l'activité est très dégradée à cause des mesures de confinement, comme les salles de cinéma ou les événements. Beaucoup de magasins spécialisés (libraires, vendeurs de biens culturels) sont exsangues après deux mois sans activité commerciale. D'autres savent que les prochains mois seront difficiles, comme les organisateurs de festivals. Tous ont pu demander et le plus souvent bénéficier des dispositifs de chômage partiel et les aides, mais la grande question est de savoir s'ils tiendront sur la durée jusqu'à une reprise significative synonyme de sauvegarde.

Le Réseau des écoles d'animation français (RECA) a de son côté collecté les retours terrain de ses membres. L'école des Gobelins a par exemple pris des dispositions avant même l'instauration du confinement avec la mise en place des solutions technologiques pour permettre les cours à distance, doublée d'un prêt de matériel informatique si besoin pour ses étudiants et ses collaborateurs. Également, point crucial, un service de suivi psychologique. C'est que pour eux comme pour toutes les écoles, la période est évidemment sensible : elle correspond à la conclusion de certains cycles avec la présentation des courts métrages de fin d'étude qui tiennent lieu de super CV, et il n'y a pas de temps à perdre.

Enfin, dans une tribune disponible dans le magazine professionnel *Le Film français*[1], Philippe Alessandri, président du Syndicat des producteurs de films d'animation, reconnaît que le secteur de l'animation s'en sort nettement mieux grâce à son organisation particulière que le secteur du film « live ». Pour autant, il rappelle qu'ici comme ailleurs, les annulations de certains prestataires coincés par les mesures de confinement, entraînent non seulement des retards de livraison mais surtout des retards de paiement. Cela fragilise grandement toute la chaîne de production de valeurs. Les effets du confinement seront durables et entraîneront des changements en profondeur qu'il est très difficile d'anticiper, même au plus haut sommet de l'État.

Sébastien Célimon



1. Tribune - « L'animation française face à la crise sanitaire » par Philippe Alessandri (SPFA) : *bit.ly/2ZhqHqk*

DR

PROGRAMME DE L'ÉTÉ

ET DE LA RENTRÉE DE SEPTEMBRE

Quand pourrons-nous voir finalement en salle...

Important : les dates suivantes sont données à titre indicatif, suivant les informations disponibles au 1er juin 2020. Elles peuvent encore faire l'objet de modifications.

Copyright 2020 Paramount Animation, a Division of Paramount Pictures. All Rights Reserved. / Paramount Animation

CET ÉTÉ

Nous, les chiens	1er juillet 2020
Bob l'éponge, le film : Éponge en eaux troubles	29 juillet 2020
Le seul et unique Ivan	12 août 2020
Spycies	26 août 2020

CETTE RENTRÉE

La Traversée	9 septembre 2020
Ailleurs	23 septembre 2020
Chien pourri, la vie à Paris !	7 octobre 2020
Déconnectés	14 octobre 2020
Fritzi	14 octobre 2020
Petit Vampire	21 octobre 2020
Soul	25 novembre 2020

D.R

Déconnectés

EN SORTANT DE L'ÉCOLE

Delphine Maury

Emma Vakarelova

Camille Authouart

Poésie animée, animation poétique...

Sept ans, déjà, que la série *En sortant de l'école* illumine nos écrans. Principe : des poèmes adaptés par des étudiants fraîchement diplômés des écoles d'animation tricolores. Retour sur un concept enthousiasmant, en compagnie de sa créatrice et de plusieurs de ses talentueux réalisateurs.

Comment êtes-vous arrivés sur la série ?

Delphine Maury (créatrice de la série) :
Je ne viens pas de l'animation, je n'y avais jamais pensé avant de devenir directrice d'écriture de la série *Ariol* en 2008, puis scénariste sur *Les Grandes Grandes Vacances*. À partir de 2011, j'ai eu l'idée d'ajouter de courts docs animés à la fin des épisodes de celle-ci, estimant que ce serait une bonne idée d'en confier la réalisation à des étudiants de la Poudrière. L'idée d'*En sortant de l'école* découle de cette expérience : permettre à des étudiants de faire un film dans les contraintes de la commande, avec la liberté de l'adaptation propre à la poésie et dans leur univers graphique.

Camille Authouart (réalisatrice du court-métrage *Les Oiseaux du souci* de Jacques Prévert, saison 1) :
Je suis diplômée de l'ENSAD Paris, section cinéma d'animation promotion 2013. L'année de mon diplôme, nous avons été informés de l'appel à projets et, avec Marie Larrivé, co-réalisatrice du film, nous avons tenté notre chance.

Emma Vakarelova (réalisatrice du court-métrage *J'ai tant rêvé de toi* de Robert Desnos, saison 2) :
J'ai étudié l'illustration et la BD, puis je me suis spécialisée dans la réalisation de films d'animation à la Poudrière. Lors de ma dernière année, quand j'ai entendu parler du projet *En sortant de l'école*, j'ai décidé de tenter ma chance. C'est ainsi que j'ai été amenée à travailler sur mon premier projet professionnel après l'école.

Loïc Espuche (réalisateur du court-métrage *Mutation* de Guillaume Apollinaire, saison 3) :
Après un BTS communication visuelle, j'ai intégré l'EMCA puis la Poudrière. Des amis avaient participé aux deux premières saisons. L'appel à projet pour la saison 3 correspondait au moment où je terminais ma deuxième année à la Poudrière, et où il allait bientôt falloir entrer dans la vie professionnelle.

Avez-vous revu tous les courts-métrages avant de vous lancer ?
E. V. : Des collègues avaient réalisé des films pour la saison 1, que j'avais

Les oiseaux du souci de Camille Authouart, d'après Jacques Prévert

Les oiseaux du souci de Camille Authouart, d'après Jacques Prévert

adorée en la découvrant lors d'une grande projection au Festival d'Annecy. Et Delphine Maury nous avait présenté en détail le projet à la Poudrière.

L. E. : Je connaissais beaucoup des réalisateurs des saisons 1 et 2, et j'avais vu leurs films. On avait pas mal parlé de la manière dont ils avaient vécu l'expérience, la résidence à Fontevraud, la phase de production, le fait de faire un premier film, mais aussi les contraintes d'un projet qui se situe dans une collection. J'ai toujours trouvé inspirant de créer dans un cadre, et *En sortant de l'école* en offre un : durée de film et de fabrication, rapport au texte, aspect de commande d'un diffuseur… Toutes ces contraintes me semblaient offrir un terrain de jeu balisé dans lequel je pouvais m'amuser.

Le choix du poème vous a-t-il été imposé ?

D. M. : Il arrive qu'on propose un poème à un réalisateur quand il y a trop de doublons dans la sélection. Il y a aussi des réalisateurs qui, pendant la résidence d'écriture à Fontevraud (pierre angulaire du projet : tout repose sur ce mois passé ensemble à écrire les films) changent de poème en cours de route. En amont, nous choisissons entre trente et quarante poèmes d'un auteur pour que les jeunes réalisateurs aient le choix.

E. V. : J'avais choisi un autre poème, *J'étais une feuille*. On m'a dit que j'étais sélectionnée, mais avec *J'ai tant rêvé de toi*, qu'il était important d'inclure dans la collection. C'est l'un des poèmes les plus connus de Desnos, et l'un des rares inspirés de son vécu. Je suis très contente qu'on m'ait demandé de travailler dessus. Ma méthode d'adaptation a été de sortir de moi tout ce j'ai toujours rêvé de faire, et de le mélanger avec le poème de Desnos.

C. A. : Le poème que nous avons choisi parle du deuil. Sachant que nous allions nous adresser à des enfants, l'enjeu était de trouver un moyen d'évoquer la

« L'ENJEU ÉTAIT DE TROUVER UN MOYEN D'ÉVOQUER LE DEUIL AVEC DOUCEUR, SANS EN MINIMISER LA GRAVITÉ. »

DR

Mutation de Loïc Espuche, d'après Apollinaire

J'ai tant rêvé de toi d'Emma Vakarelova, d'après Robert Desnos

thématique avec douceur, sans minimiser la gravité du sujet.
L. E. : Nous avions le choix du poème, et j'ai choisi *Mutation* sans hésitation. Il parle avec simplicité de la guerre, du changement qu'elle provoque chez un homme, et de l'amour qui résiste à ce changement. Ce qui m'a inspiré l'histoire d'un jeune soldat qui quitte sa fiancée pour se rendre au front. La construction en trois parties distinctes m'a guidé dans les aspects narratifs, rythmiques, sonores et visuels de l'adaptation. Dans le poème, les onomatopées « *Eh ! Oh ! Ha !* » reviennent à six reprises, lui donnant un aspect ludique permettant d'aborder le sujet de la guerre à hauteur d'enfant. Petit, je détestais réciter des poésies au tableau, on les apprenait et on récitait par cœur sur des tons monotones. Avec ce film, je voulais aussi montrer que la façon dont on récite une poésie permet de s'amuser, de révéler le sens des mots et des sons. Chacun des « *Eh ! Oh ! Ha !* » a donc une intonation différente. En termes d'adaptation, je me suis beaucoup plus posé de questions sonores et narratives que de questions sur le graphisme !

Qu'est-ce qui a déterminé votre choix de la technique d'animation ?
D. M. : On leur demande surtout de venir comme ils sont, avec un peu de maîtrise de la technique choisie car il n'y a pas vraiment de temps pour l'expérimentation. Ils font les films au pas de charge, six mois TOUT compris !
C. A. : Le film est réalisé en volume à partir de matières textiles : laine, coton, velours... Les décors et personnages, ainsi recouverts de tissus, donnent au film un aspect tendre et réconfortant qui permet au texte de conserver toute sa mélancolie, sans que le film ne devienne trop sombre.
E. V. : J'ai continué dans la même veine que mes réalisations antérieures. Il y avait encore des choses à explorer et je me sentais bien dans cet univers-là. J'ai choisi de représenter le poème de Desnos dans mon langage pictural.
L. E. : Initialement, j'avais proposé un projet au crayon de couleur, mais je me suis vite rendu compte que cela m'empêcherait d'avoir une animation suffisamment fine pour traduire les subtilités d'interprétation des « *Eh ! Oh ! Ha !* ». Je me suis donc lancé dans une technique que je maîtrisais mieux : la 2D numérique. Comme souvent dans mes films, l'esthétique passe un peu au second plan. C'est aussi dû au fait que je ne suis pas un grand dessinateur !

Suite et fin dans le numéro 232...

Propos recueillis par Gersende Bollut

YANN LE GALL

Listeners

L'une des dernières créations originales du studio MAPPA réunit un sacré casting avec Dai Sato (*Cowboy Bebop*) à l'écriture, Hiroaki Ando (*Ajin*) à la réalisation et le talent de pomodorosa au *character design*. Ça cause de musique, *mecha*, dystopie, ça se passe chez Wakanim, et pour en savoir davantage, on s'est entretenu avec l'un des *background artists*, le Français Yann Le Gall.

AnimeLand : Comment êtes-vous arrivé sur le projet ?
Yann Le Gall : J'avais déjà travaillé avec MAPPA sur plusieurs projets (*Garo - Vanishing Line, Rage of Bahamut : Virgin Soul*). Ils connaissent surtout mon travail de design/concept décors et font parfois appel à moi quand ils ont des projets qui sortent un peu des sentiers battus. Ils m'ont contacté en février 2018 pour me proposer de travailler sur *Listeners*. J'ai été séduit en voyant les premiers concepts de personnages et de robots et j'ai accepté de travailler dessus.

Quelles étaient les consignes ?
L'univers de *Listeners* est lié à la musique rock, avec un monde divisé en plusieurs pays, chacun renvoyant à un genre musical différent (hard rock, progressif, new wave, punk...). Le réalisateur Ando Hiroaki m'a demandé de créer l'univers de l'épisode 3, associé au sous-genre *shoegaze*[1]. Je n'avais alors aucune idée de ce qu'était le *shoegaze* ! J'ai eu une grande liberté de travail car je partais simplement de ses explications orales et de quelques croquis rapides qu'il me fournissait pour me guider. J'ai livré quelques images concept pour l'institut Tremolo, un genre de château volant avec quelques touches steampunk.

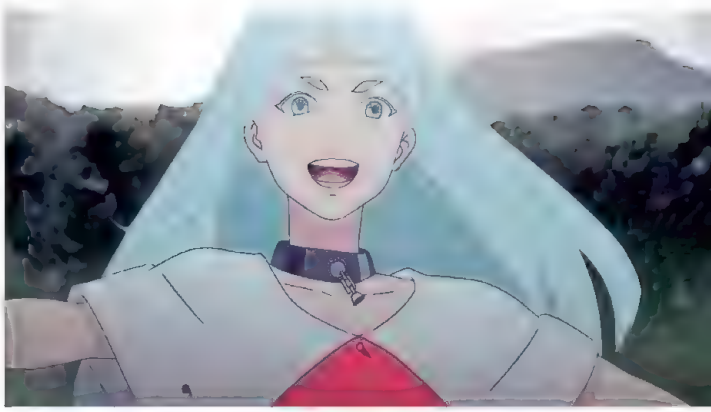
Comment avez-vous collaboré avec Tanokia-san, le chargé principal des décors ?
En fait, Tanokia-san est le chef décors couleurs sur le projet, et il est intervenu après moi. Il s'est occupé du style visuel de la série et a supervisé la production des décors de chaque épisode. Donc c'est plutôt lui qui a dû « faire avec » mes travaux *(rires)*. Il a dû en baver parce que le design de l'institut est très complexe. Mais je décline toute responsabilité, je n'ai fait que suivre les indications du réalisateur !

Vous êtes un professionnel d'expérience. Le défi était-il élevé ?
La difficulté principale sur le projet a été de bien comprendre les intentions d'Ando-san. Dans cet univers il y a à la fois des éléments magiques, futuristes et rétro, sans oublier le motif de la musique rock qui vient s'ajouter. Il y avait très peu de visuels quand j'ai commencé à travailler sur le projet et cela a été un peu difficile de bien saisir ma marge de manœuvre. Ma première version de l'institut était un peu à côté de la plaque, trop futuriste.

©1st PLACE,Slowcurve,Story Riders/Listeners Partners
Photo . D.R

Ando-san imaginait vraiment un bâtiment très rétro, mélange d'architectures de la révolution industrielle et d'un château médiéval écossais. Une fois qu'on a réussi à se mettre d'accord sur le design extérieur de l'institut, cela a été plus facile de créer les différents lieux à l'intérieur. C'est là que mon collègue Arnaud Tribout, qui travaillait à l'époque dans mon équipe à Tokyo, est venu m'épauler sur la création des lieux. À partir des croquis rapides que je lui fournissais, il a créé le design de la chambre et du hangar de l'institut, pendant que je m'occupais du poste de commandes et du pont extérieur.

Comment fonctionnez-vous lors de la création d'un décor ? On imagine que la musique fut telle une assistante pour vous !
Pour ce genre de concept, je me base sur les directives du réalisateur bien sûr, mais j'essaie toujours d'ajouter des idées en plus. Sur ma première version de l'institut j'avais ajouté des éléments sur le château qui rappellent les pédales utilisées par les musiciens de *shoegaze*. Mais ça donnait un aspect trop science-fiction au château, et Ando-san préférait éviter ça. Sinon, je travaille beaucoup à partir de documentation photo, plus qu'en m'inspirant du travail d'autres dessinateurs. Par exemple, je me souviens que la grande fenêtre ronde de la chambre de l'institut m'est venue après avoir vu *La Forme de l'eau* de Guillermo del Toro. Il peut m'arriver de reprendre certaines idées abandonnées ou rejetées, mais il faut que ça colle à l'ambiance et au scénario du projet en cours, ce qui n'est pas toujours évident. À mon avis ce n'est pas demain qu'on me redemandera



de créer un château volant inspiré du rock *shoegaze* ! Évidemment, j'écoute toujours de la musique en travaillant. Mais ce que je vais écouter ne va pas forcement influencer ce que je suis en train de dessiner. Ando-san m'avait donné quelques références de groupes de *shoegaze*, mais je ne pense pas que cette musique m'ait vraiment influencé.

Enfin, quelle est votre actualité ?
Ma participation au projet *Listeners* a pris fin en août 2018. Je suis actuellement en train de superviser la production des décors de *Meiji Gekken* (Crunchyroll Originals). Notre bâtiment principal a été fermé le mois dernier et toute l'équipe décors est en télétravail actuellement. Ça n'est pas le plus confortable, mais on doit faire avec ! Au moins à Tokyo, le confinement n'est pas aussi strict qu'en France !

Bruno de la Cruz

1. Le morceau *My Bloody Valentine* est considéré comme très représentatif du genre

©1st PLACE Slowcurve Story Riders/Listeners Partners
Justice League Dark © 2017 JANIN Mikel, MILLICAN Peter / Warner Bros. Animation

LISTENERS, KEZAKO ?

JUSTICE LEAGUE DARK : APOKOLIPS WAR

Un petit tour et puis s'en vont

Pensé comme la fin d'une époque dans l'animation DC, *Justice League Dark: Apokolips War* fait office de voiture-balai. Mais une voiture-balai de luxe, avec de beaux moyens et du grand spectacle pendant 90 minutes.

On peut aimer ou détester les films et séries en images réelles tirés des comics DC, mais il faut bien reconnaître que, depuis la série *Batman* de Paul Dini en 1992, l'adaptation en animation de ces mêmes bandes dessinées est plutôt réussie, que celle-ci touche le très jeune public ou les adultes ayant grandi avec les super-héros DC. Et que ce soit en série ou en long-métrage faisant partie du DC Universe Original Movies. Dans cet univers distinct du DCU des films et du DCTV des séries, le dernier-né, *Justice League Dark: Apokolips War* est la suite directe de *Justice League Dark* sorti en 2017. C'est aussi la fin annoncée du DC Animated Movie Universe, une partie du DC Universe Original Movies centrée sur la période New 52 de DC (ou Renaissance DC[1] pour les publications françaises).

UNE APOTHÉOSE SANGLANTE

Heureusement pour les fans d'animation, il n'est pas forcément nécessaire de connaître sur le bout des doigts tous les personnages de DC et toutes les circonvolutions de sa continuité pour

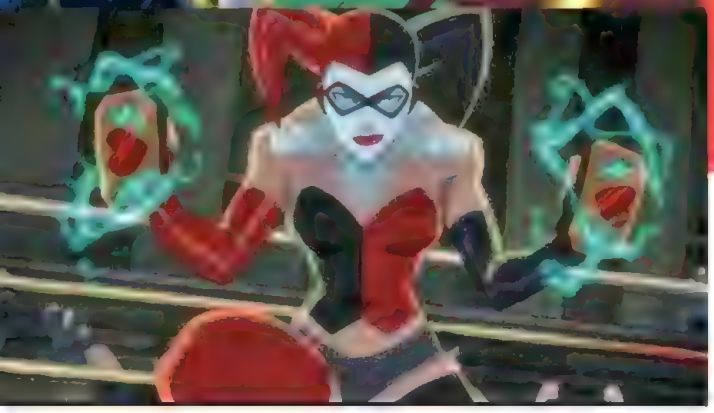
apprécier ces dessins animés. Sachez juste que les films du DC Animated Movie Universe sont généralement plus sombres et présentent une thématique plus adulte que le reste des animations de la Warner Bros. En règle générale, la violence et les thèmes abordés en réservent le visionnage aux adultes et aux adolescents aguerris. *Justice League Dark: Apokolips War* ne fait pas exception, bien au contraire ! Il conclut cette déclinaison par une apothéose sanglante où les têtes et les bras volent, et où les corps sont souvent déchiquetés et empalés avec quelques mètres de boyaux divers à l'air libre, voire on se laisse aller à un peu d'anthropophagie. Attention également, il met en scène une tentative de suicide d'adolescente. Le terme « Justice League Dark » désigne ici les utilisateurs de magie membres de la Justice League, c'est-à-dire dans ce film : John « Hellblazer » Constantine, Zatanna Zatara et Raven des Teen Titans.

De quoi parle *Justice League Dark: Apokolips War* ? D'une fausse bonne idée de Superman et Batman. Pour se débarrasser une fois pour toutes de la menace de Darkseid (super vilain d'origine divine ne voulant rien moins que la destruction de l'univers et sa reconstruction à son image), les deux leaders de la Justice League se lancent dans une attaque préventive sur sa

“SÉQUENCES ORIGINALES ET GROSSES FICELLES : UN OBJET ATTACHANT MAIS BANCAL.”

planète – l'Apokolips du titre – en laissant la Terre sous la protection de héros adolescents : les Teen Titans. Et ce qui devait arriver arriva : ils se font laminer dans les grandes largeurs et la plupart des héros sont tués ou fortement mutilés, passent sous la coupe de Darkseid ou, mieux, mêlent ces deux dernières options. Deux ans plus tard, la Terre est conquise. Un Superman sans pouvoir et Raven

Justice League Dark © 2017 JANIN Mike, MILLICAN Peter / Warner Bros. Animation



viennent trouver John Constantine pour lui proposer de lancer le match retour. À partir de là, l'action se déroule selon la méthode éprouvée des films de guerre ou de revanche : recrutement des nouveaux alliés, échafaudage du plan et constitution des équipes, mise en application du plan, complications imprévues et multiples retournements de situations (et de vestes, ou plutôt de capes). Du vu et du revu, oui, réalisé par chance sans temps mort et avec suffisamment de talent pour surprendre le spectateur. Certaines scènes, comme Lois Lane se battant sur un ring de boxe avec Harley Quinn pour rallier Suicide Squad à la cause, ou celle où Lex Luthor fait ami-ami avec Superman en lui remettant l'une de ses armures à kryptonite sont même particulièrement surprenantes dans cet univers.

DU PUR POP-CORN

Pour autant, le scénario de *Justice League Dark: Apokolips War* n'est pas exempt de trous gros comme un portail vers Apokolips elle-même. Le plan de base de Superman et Batman est, dès l'énoncé, voué à l'échec. L'utilisation de la magie est pour le coup un peu trop « magique », notamment avec une double résurrection vers la fin du film dont on apprend qu'elle était prévue par Batman, homme sans pouvoirs pour mémoire, avant même l'exécution de la première attaque. Sans parler d'une utilisation de Flashpoint[2] qui annule les 86 minutes précédentes de film. Et une fois de plus, un flashback sur la mort de Martha Wayne...

Ne boudons pas pour autant notre plaisir. *Justice League Dark: Apokolips War* est l'équivalent de ces blockbusters de l'été où le spectateur en prend plein les mirettes et reste collé à son siège. L'animation, comme toujours chez Warner, est parfaite. Les personnages, si caractéristiques avec leurs traits anguleux, sont aisément reconnaissables, des superstars aux très méconnus, même fortement transformés. Et si l'histoire est particulièrement sombre avec un taux de héros tombés au combat très élevé, l'humour reste bien présent sans pour autant s'écraser comme un cheveu sur la soupe (!). Sans être le fleuron de l'animation à la sauce DC, ce film remplit parfaitement son contrat : proposer une heure et demie de grand spectacle sans temps morts aux amateurs de super-héros. Zack Snyder devrait en prendre de la graine !

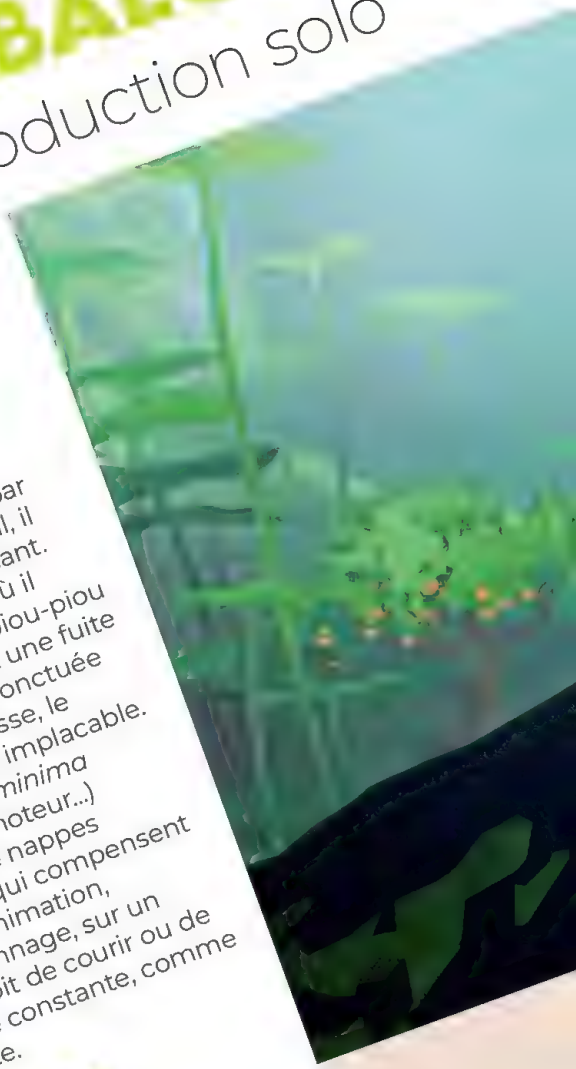
Stéphanie Chaptal

1. *fr.wikipedia.org/wiki/Renaissance_DC* ou lisez les comics parus chez Urban.
2. Pour les non-lecteurs DC, ce terme désigne le moment pour Barry Allen, The Flash, court dans le temps pour empêcher la mort de sa mère. De fait, il change le cours des événements et déclenche plus de catastrophes qu'autre chose. Suivant les BD, séries TV ou films, le même Barry Allen changera ainsi plusieurs fois le passé Flashpoint est l'événement à l'origine de la continuité New 52 qui inspire le DC Animated Movie Universe.

AILLEURS, DE GINTS ZILBALODIS

3 ans et demi de production solo

Avec une incroyable économie de moyens, *Ailleurs*, long-métrage 3D letton, offre des séquences éblouissantes tout au long de son voyage initiatique.



La trame est simplissime : sur une île, un jeune garçon est pendu à un arbre par son parachute, inconscient. À son réveil, il doit aussitôt fuir un géant noir menaçant. Il se réfugie dans un îlot de verdure où il retrouve un sac, une moto (!) et un piou-piou jaune qu'il adopte aussitôt. S'ensuit une fuite à travers des paysages oniriques ponctuée de rencontres pleines de délicatesse, le géant dans son sillage, lent mais implacable. Aucun dialogue, un bruitage *a minima* (chant de l'oiseau, vent léger, moteur...) et une musique composée de nappes envoûtantes et immersives, qui compensent certaines faiblesses dans l'animation, comme le fait que le personnage, sur un sol irrégulier, réussit l'exploit de courir ou de rouler bien droit, à vitesse constante, comme s'il était sur une autoroute.

DES MODÈLES CLAIRS ET BIEN CHOISIS

Le réalisateur letton Gints Zilbalodis assume ses influences cinématographiques et vidéo-ludiques. On retrouve en particulier l'état d'esprit de la Team Ico qui a réalisé les merveilles que sont *Shadow of the Colossus* et *The Last Guardian*. Même goût pour les ambiances contemplatives, même

© Septième Factory

UNE MANIÈRE DE PRODUIRE ENTIÈREMENT À SA MAIN

À la différence des grosses productions des studios qui emploient des centaines d'animateurs et s'appuient sur des story-boards hyper précis afin de rationaliser au maximum la production et de coller aux voix déjà enregistrées des acteurs doubleurs, Gints Zilbalodis s'est offert le luxe de multiplier les plans muets d'une même séquence grâce à la 3D. Comme il avait fait le choix de ne pas écrire un scénario trop détaillé, cela lui laissait le temps d'expérimenter, de disposer de beaucoup plus d'options. C'est au montage qu'il a choisi les meilleurs rushs, les a liés, bruités et a posé dessus sa musique. Cette méthode a permis au film d'avoir un rythme interne équilibré et fluide.

recherche de vertige dans les décors, même plaisir de laisser le spectateur choisir ses propres explications. *Ailleurs* emprunte aussi au jeu vidéo sa logique spatiale et narrative : le personnage, après un apprentissage des outils à sa disposition sur un niveau de mise en route où il trouve coup sur coup un sac avec carte, boussole et gourde et une moto en parfait état, le réservoir plein, entreprend son périple tranquille et merveilleux. Il passe de zone en zone, lesquelles sont délimitées par des arches minérales du plus bel effet comme autant de seuils de changement de niveaux.

Ici cependant, les difficultés sont quasi inexistantes. Il n'y a pas de séquences haletantes ou stressantes. Le personnage ne se bat jamais, ne dispose pas d'arme et sa volonté d'avancer est motivée par le désir de rejoindre un port protecteur et synonyme de retour à la civilisation. On ne saura jamais pourquoi il est le seul survivant d'un avion en difficulté dont on verra la carcasse à mi-récit. À cette aune, on ignore de fait s'il est bourreau ou victime, innocent ou coupable. Cela importe peu. *Ailleurs* est une invitation à se gorger de couleurs, de chatoiements, grâce à sa belle simplicité, une douce balade d'une heure quinze.

Concluons enfin sur le processus créatif qui sort vraiment de l'ordinaire : il est le fait du seul Gints Zilbalodis qui a tout réalisé : illustrations, animations, bande originale, montage... Il avait à son actif plusieurs courts-métrages remarqués, dont *Oasis*, prologue à *Ailleurs*, tous également réalisés en solo. Il lui a fallu trois ans et demi à plein temps pour venir à bout de son projet, à plein temps. Il s'est forgé une expérience très riche, polyvalente, d'où émergent de vrais points forts comme le sens du cadrage et du montage, mais aussi des faiblesses, en particulier sur l'animation des animaux. C'est peu de dire que la curiosité est sacrément piquée à présent pour découvrir son projet suivant comme réalisateur produit de manière plus confortable, en équipe, qui s'appelle *Flow*[1].

Sébastien Célimon

1. Un teaser trailer est notamment visible ici : *tinyurl.com/yaga7966*

© Septième Factory
D R

ARRIVÉE DE NAVER WEBTOON

Le changement, c'est maintenant

Filiale du « Google coréen » Naver, la plateforme Webtoon a été lancée en France en ce début d'année et revendique déjà plus d'un million d'abonnés. C'est dans son écosystème qu'a été créé *Tower of God*, immense succès devenu depuis peu un *anime* prisé. Entretien avec Sol Kim, le directeur du développement pour la France.

Pouvez-vous nous dire les chiffres-clés de Naver Webtoon dans le monde aujourd'hui ?
Sol Kim : Webtoon est aujourd'hui proposé en 9 langues : l'originelle, le coréen, puis l'anglais, le français, l'espagnol, le chinois de Chine et le chinois de Hong Kong, Macao et Taïwan, le japonais, l'indonésien et le thaïlandais. On compte aujourd'hui plus de 62 millions d'utilisateurs-lecteurs dans le monde, dont 10 millions aux États-Unis. En France, nous connaissons une croissance fulgurante avec déjà plus d'un million d'utilisateurs mensuels. Nous avons de sérieux espoirs que ce chiffre augmente encore fortement dans les prochains mois. Nous sommes sans doute la première plateforme au monde de webtoons et de bandes dessinées numériques originales, tant en termes d'utilisateurs que de chiffre d'affaires. Nous sommes disponibles d'ores et déjà dans plus de 100 pays dans le monde.

À l'origine, Webtoon était connu en Asie sous le nom de LINE. En Europe, c'est désormais Webtoon tout seul : quelle est la stratégie sur la marque ?
Webtoon a été lancé en 2004 et était alors un service interne du groupe Naver, qui est le plus gros portail internet en Corée.

D'un point de vue « affaires », nous parlons de Naver Webtoon corporation en Corée. Nous développons notre offre sous différents noms dans chaque région et chaque pays. En Corée, c'est Naver Webtoon, Webtoon en Amérique, LINE Webtoon en Indonésie, Thaïlande, Taïwan ; Dongman en Chine et enfin LINE Manga au Japon. Nous tenons compte des spécificités culturelles de chaque pays pour le nom de nos plateformes, l'objectif étant d'être facilement identifié et tout de suite crédible.

Le format Webtoon est en train de s'imposer comme LE format de lecture majeur de BD numériques originales sur portable. Il a développé ses propres codes narratifs et ses propres règles de production. Comment les résumeriez-vous en quelques mots ?
Nous avons inventé en effet notre propre manière de créer et de lire de la BD sur portable. Le format a bien sûr évolué depuis les premières créations et il continue d'évoluer. Pour l'heure, nos mots-clés pour nous sur notre format sont « le portable d'abord », « la meilleure lisibilité sur les portables », « la narration verticalisée », « des publications hebdomadaires » et « place à la couleur ». Je pense personnellement que ces mots-clés changent dès lors que la technologie elle-même change.

Unordinary

Traditions d'Olympus

Quelles sont les différences observées entre les publics français, coréens et américains ?
Il est encore trop tôt pour tirer des conclusions sur les attentes et les goûts des lecteurs français car cela ne fait que six mois que nous avons vraiment démarré en France. Pour l'heure, nous observons que les lecteurs français sont sensibles à davantage de genres différents que leurs homologues coréens et américains. Nous pensons que cela tient au fait que l'offre culturelle en France est beaucoup plus diversifiée

D.R

Gosu (expert)

“NOUS AVONS INVENTÉ NOTRE PROPRE MANIÈRE DE CRÉER ET DE LIRE DE LA BD SUR PORTABLE.”

qu’ailleurs. Notre conviction c’est que les Français ont non seulement une vraie passion pour toutes les formes de bande dessinée, en particulier la vôtre dite franco-belge, mais aussi pour l’art en général. Je pense que cela explique l’attention forte et récente que nous recevons de la part du public français.

***Tower of God*, disponible sur Crunchyroll, est l’un des plus anciens et des plus populaires webtoons : que pensez-vous de la version animée qui vient de sortir ?**
En Corée, de nombreux webtoons ont déjà fait l’objet d’adaptations en films, séries télévisées ou séries animées. Et bien sûr ça continue cette année. Des webtoons créés aux États-Unis comme *Let’s play* ou *My Giant Nerd Boyfriend* font l’objet de pilotes pour des séries animées. *Lore Olympus*, qui marche aussi très fort en France, va également faire l’objet d’une série animée en Amérique. Ce qui distingue *Tower of God*, c’est qu’il est très populaire partout.

Quelles sont les autres adaptations de la série que nous ne connaîtrions pas en France ?
Il existe un jeu mobile dans l’univers et avec les personnages de *Tower of God* qui s’appelle *Hero Cantare* (히어로칸타레 en coréen). Il devrait sortir en France prochainement. La série a son propre manhwa imprimé, ainsi que tout un éventail de figurines et de produits dérivés comme des agendas.

Propos recueillis par Sébastien Célimon

CASTLEVANIA

Du sang, du sexe et des... flots de bière

D'une franchise de jeux vidéo de plateforme/action historique réputée difficile à jouer, une histoire pas particulièrement fascinante, Netflix a tiré une série d'animation originale remarquable par son écriture au cordeau et son casting hollywoodien.

Jusqu'en 2017, quand quelqu'un mentionnait le nom *Castlevania* devant un amateur d'animation ou d'horreur, celui-ci n'avait en tête au mieux que ses heures passées devant sa console à tenter de finir ce fichu niveau ! Si la personne était ignorante, un regard vide et un vague « *Tu veux dire Transylvania ?* » accueillait ce mot. Désormais oubliés les plus de 20 jeux vidéo parus entre 1986 et 2014, *Castlevania* est devenu synonyme d'un des plus gros succès d'animation originale de Netflix.

Si le service de vidéo à la demande ne communique pas ses chiffres et qu'il est toujours difficile de faire une estimation du succès d'un de ses programmes, Warren Ellis, le créateur et scénariste de *Castlevania* s'est félicité dès le 22 avril 2020[1], du succès de la troisième saison : « *La popularité de la saison 3 était d'un ordre de magnitude[2] supérieur à celle de la saison 2, et la saison 2 était suffisamment populaire pour nous donner une troisième saison. Il s'avère que la saison 3 a, de façon étonnante,*

© Netflix

*eu beaucoup de succès. Les séries ont tendance à voir une baisse d'audience dans la troisième saison et c'était, je cite, "inhabituel" de voir celle-ci être multipliée. La saison 3 a été dans le Top 10 de Netflix – pas en animation, pas en série TV, mais parmi tout le contenu Netflix – pendant une à deux semaines dans 40 pays. [...] Donc, on est reparti pour une quatrième saison. Nous ne nous attendons pas à un gros retard lié au Covid, mais si ce gars qui n'arrête pas de me taguer sur IG pour exiger "la saison 4 maintenant" pouvait aller se faire m***, j'apprécierais. Quatre saisons d'une animation anglophone pour adulte à propos de vampires, de morale philosophique et de papier toilette, qui n'est pas une production de niche mais quelque chose avec une audience de* (s'arrête, voit le point rouge du viseur du tueur à gages de Netflix)... *plusieurs, plusieurs millions. Qui aurait pu le dire ? S'il s'avère que cet étrange objet était la clé pour faire plus d'animation pour adultes en anglais, j'en serais ravi. Nous venons de prouver qu'il y avait une audience pour ça, au même niveau que pour les séries en images réelles.* »

UNE TRAME CLASSIQUE, UN CONTENU DÉLICIEUSEMENT DÉCADENT

C'est bien beau toute cette autocongratulation, mais est-elle réellement justifiée ? De l'humble avis de l'auteure de ces lignes, oui. Et de quoi s'agit-il ? Tout simplement de l'affrontement éternel entre Dracula, roi des vampires ayant asservi une partie de la Roumanie, et les Belmont, une famille de tueurs de monstres depuis plusieurs générations, comme dans les jeux vidéo. La première saison de *Castlevania* pose les bases. S'appuyant sur *Castlevania III : Dracula's Curse*, le troisième jeu de la série, elle, voit Trevor Belmont s'associer à Sylpha Belnades, une sorcière nomade, pour rechercher un trésor enfoui. Celui-ci se révèle n'être autre qu'Alucard, Adrian Tepes, le fils de Dracula. La deuxième saison reprend directement à la fin de la précédente et voit les trois personnages principaux s'allier difficilement pour... tuer Dracula. Et la troisième saison ? Elle suit les différents protagonistes qui

“UN SUCCÈS CRITIQUE TOUT AUTANT QUE POPULAIRE.”

affrontent les conséquences de leurs actes. Surviennent de nouveaux ennemis, dont Carmilla et ses « sœurs ». Cette saison s'achève sur une mort dramatique et un certain retour...

D'une saison à l'autre, la trame de cette série d'animation est plutôt classique, avec la juste dose de rebondissements et d'action nécessaire pour maintenir l'attention du spectateur en haleine durant la vingtaine de minutes que dure chaque épisode. Alors qu'est-ce qui justifie ce succès ? Au-delà d'une animation classique, à la fois fidèle aux jeux vidéo et d'excellente qualité notamment lors des combats, l'intérêt de *Castlevania* tient tout simplement en une idée : ne pas prendre son spectateur pour un imbécile et lui offrir un contenu riche en mettant l'argent sur la table pour avoir un casting à la hauteur.

Nous sommes dans une série d'animation pour adultes donc oui, il y a des scènes chaudes (dont une partie à trois dans un épisode). Oui, les différents personnages

© Netflix

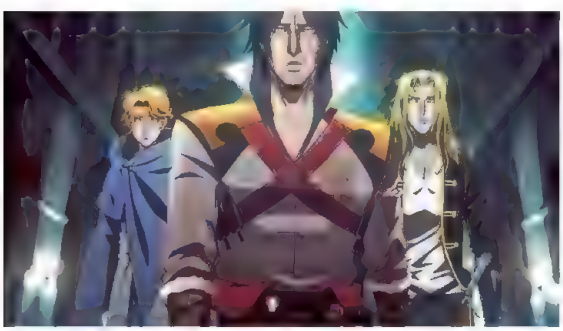
n'hésitent pas à jouer de leurs charmes pour séduire ou déstabiliser leurs adversaires, mais... il ne s'agit pas de *fan service*. À chaque fois l'histoire le justifie et la séduction s'adresse à un personnage de l'histoire. Le *character design* n'est pas fait pour faire baver le spectateur sur les courbes d'un tas de pixels ! C'est une série avec des vampires et une kyrielle d'autres créatures et il y a évidemment des litres de sang et d'ichor déversés à l'écran dans certaines scènes, et des monstres à foison. L'horreur ici n'est pas que du *gore* animé. Les dialogues entre Lenore (l'une des sœurs de Carmilla) et Hector (ancien subordonné humain de Dracula) dans la saison 3, les séquences racontant les enfances de ce même Hector, d'Alucard ou d'Isaac (collègue d'Hector) et les souvenirs qui les poussent à agir, peuvent terrifier mais relèvent plus de la psychologie.

UN CASTING EN OR MASSIF

Au scénario, Warren Ellis n'est pas un débutant. Connu comme scénariste de comics (dont l'acerbe série *Transmetropolitan* avec Darick Robertson au dessin) et ses romans comme *Normal* paru récemment chez Au Diable Vauvert, il se distingue par son style acerbe et ses opinions politiques tendance libertaire socialiste bien tranchées. Cela transparaît particulièrement dans le caractère de

certains personnages (Trevor Belmont, Carmilla ou le Comte de St-Germain par exemple), et ses dialogues qui font mouche. Si la première saison qui sert avant tout d'introduction à l'histoire était un peu « molle », une fois les bases installées, l'écriture de la série se fluidifie et le ton – entre critique sociale et religieuse, humour et recherche de la prochaine bière ou du prochain repas, s'affirme. Les dialogues sont délivrés par un mélange réussi entre comédiens habitués aux seconds rôles dans des séries TV ou des films à succès et des parfaits inconnus. Ainsi du trio central, si Alejandra Reynoso (Sylpha) s'est jusqu'à présent illustré soit dans les dessins animés pour enfants (*Winx Club*) soit dans le jeu vidéo *(Red Dead Redemption II* ou *Just Cause*), Richard Armitage (*The Hobbit, Hannibal*) et James Callis (*12 Monkeys, Eureka, Battlestar Galactica*) mettent eux leur suavité et leurs accents anglais dans les bouches respectivement de Trevor Belmont et d'Alucard. Les personnages secondaires ne sont pas en reste. Graham McTavish (un inoubliable Saint of all Killers dans la série *Preacher*) incarne Dracula. Jason Isaac (Lucius Malfoy dans les *Harry Potter* ou le capitaine Lorca dans *Star Trek: Discovery)*, Lance Reddick (*Fringe, Bosch*, les *John Wick*, etc.) ou Bill Nighy (*Love Actually,* la série des *Underworld*) se font entendre ainsi dans quelques épisodes. Notons que pour rester dans des conditions proches du théâtre, tous les dialogues sont lus avec les différents acteurs présents avant que le dessin ne soit réalisé. Cela permet de conserver un ton extrêmement naturel et de ne pas bloquer la lecture d'une tirade pour un problème de synchronisation des lèvres. Et comme quoi, bonheur peut rimer avec vampires, une quatrième saison a déjà été annoncée par Netflix le 27 mars dernier.

Stéphanie Chaptal



1. *tinyurl.com/yb2nhu58*
2. On peut supposer que Warren Ellis fait référence à la magnitude sismique (*fr.wikipedia.org/wiki/Magnitude* [sismologie]) ou sonore où chaque échelon est un multiple de l'échelon précédent en moment ou en intensité. Du coup, la saison 3 a multiplié l'audience de la saison 2 par un chiffre allant de 2 à 9.

© Netflix

LUPIN III The First

ANNECY 2020

Le festival tente l'aventure en ligne

Un programme varié monté dans des situations extrêmes et inédites méritait un réel coup de pouce d'*AnimeLand*.

Par le présent article, nous exprimons notre solidarité au Festival d'Annecy dont nous sommes un partenaire de longue date. Au moment où nous écrivons cet article, le Festival n'a pas eu lieu. Au moment où vous le lirez, ce sera le cas et vous y aurez peut-être assisté par écran interposé. Qu'à cela ne tienne, le programme mérite une mise en avant et l'organisation un salut confraternel.

COMPÉTITION OFFICIELLE VARIÉE MAIS ASSEZ TIÈDE

En premier lieu, la programmation a réuni comme chaque année des productions du monde entier. Si l'on peut évidemment regretter que des films très attendus comme *SOUL* de Pixar ne soient pas présentés (sa sortie est reportée à novembre), ne boudons pas notre plaisir de découvrir quelques pépites. Ainsi le Japon représenté dans la compétition officielle par deux longs-métrages susceptibles de satisfaire à la fois le public en quête de divertissement et celui qui a envie de réfléchir un peu plus. Eurozoom dévoile *LUPIN III The First*, réalisé par le chevronné Takashi Yamazaki, qui a œuvré sur nombre de licences de premier plan comme *Doraemon* ou *Dragon Quest*. Il s'agit rien de moins qu'un nouveau long en 3D mettant en scène celui qu'on a d'abord connu en France sous le nom d'*Edgar de la Cambriole* pour des questions de droits. Prévu pour une sortie en toute fin d'année, c'est donc un joli cadeau qui est proposé. Second long japonais, *7 Days War*, qui raconte comment dans le Japon contemporain un innocent week-end entre copains adolescents dans une vieille usine vire à la rébellion après la découverte d'un enfant thaïlandais clandestin. Selon nos confrères d'Anime News Network qui ont

Lupin III The First © 2019 Monkey Punch / AUCUN

vu le film déjà sorti au Japon, le discours moderne et engagé peut séduire tandis que l'animation très plan-plan manque de substance[1].
La France présente trois films également en compétition, dont deux en coproduction. Le premier est *Bigfoot Family*, long-métrage franco-belge de Ben Stassen et Jérémie Degruson. Il s'agit manifestement d'une fable écologique à partir d'une relation père (Big Foot)-fils, le tout en 3D plein de très bons sentiments. Contre toute attente, l'enfance de Martha Jane Cannary, future

de sortir tout chaud de la photocopieuse : un extraterrestre gélatineux tombe dans la savane et rencontre éléphant, girafe, rhino et hérisson schizophrène (*sic*), qui bien sûr vont l'aider à rentrer chez lui.
On repassera pour l'originalité. On aura plus de chance d'être surpris et interpelé avec deux films russes, *Ginger's tale*, conte cruel en dessins sur papier, et surtout *The Nose or the Conspiracy of Mavericks*, film puzzle qui évoque la terreur stalinienne par l'évocation d'œuvres de toute nature de cette époque rude.
Deux films encore attirent l'attention, un

"UNE COMPÉTITION SANS BLOCKBUSTERS."

Calamity Jane, n'est pas une production américaine mais bel et bien franco-danoise. Au menu, apprentissage de la nature, hymne à la vie et personnage à fort caractère. Enfin, ON Entertainment, qui nous avait offert un très beau *Petit Prince* et un plus passable *Playmobil, le Film,* s'est cette fois attelé à reprendre sur grand écran les aventures de Petit Vampire, personnage très attachant de Joann Sfar, lequel assure la réalisation. Peu de détails ont filtré, si ce n'est que la série du même nom avait remporté un joli succès il y a presque 20 ans, en particulier au niveau des voix.
Pays inattendu présent également dans la compétition, l'île Maurice, avec l'adaptation d'une série pour enfants inconnue en France mais dont plus de deux cents épisodes sont disponibles sur YouTube, *Jungle Beat*. On y trouve plein d'animaux colorés, facétieux, ronds et, hélas, mille fois déjà vus. Le pitch vient

récit initiatique chilo-brésilien, *Nahuel et le livre magique*, où le Nahuel du titre doit sauver son père pêcheur des griffes d'un vilain sorcier qui veut le livre magique en sa possession. Là aussi le récit emprunte des chemins rebattus mais le traitement peut tout changer, alors pourquoi pas ?
Enfin, une ode à l'imagination en recours

Kill it and leave this town

DR

au deuil, tel est le sujet de *Kill it and leave this town*, film polonais où se mélangent plusieurs techniques d'animation. C'est suffisamment intriguant pour entrer dans la salle de cinéma virtuelle proposée par le Festival. Au final, on devine bien derrière ces titres la difficulté qu'ont rencontrée les organisateurs pour persuader les distributeurs de jouer le jeu du festival en ligne.

UN FESTIVAL POUR LE GRAND PUBLIC, MAIS AUSSI POUR LES PROFESSIONNELS

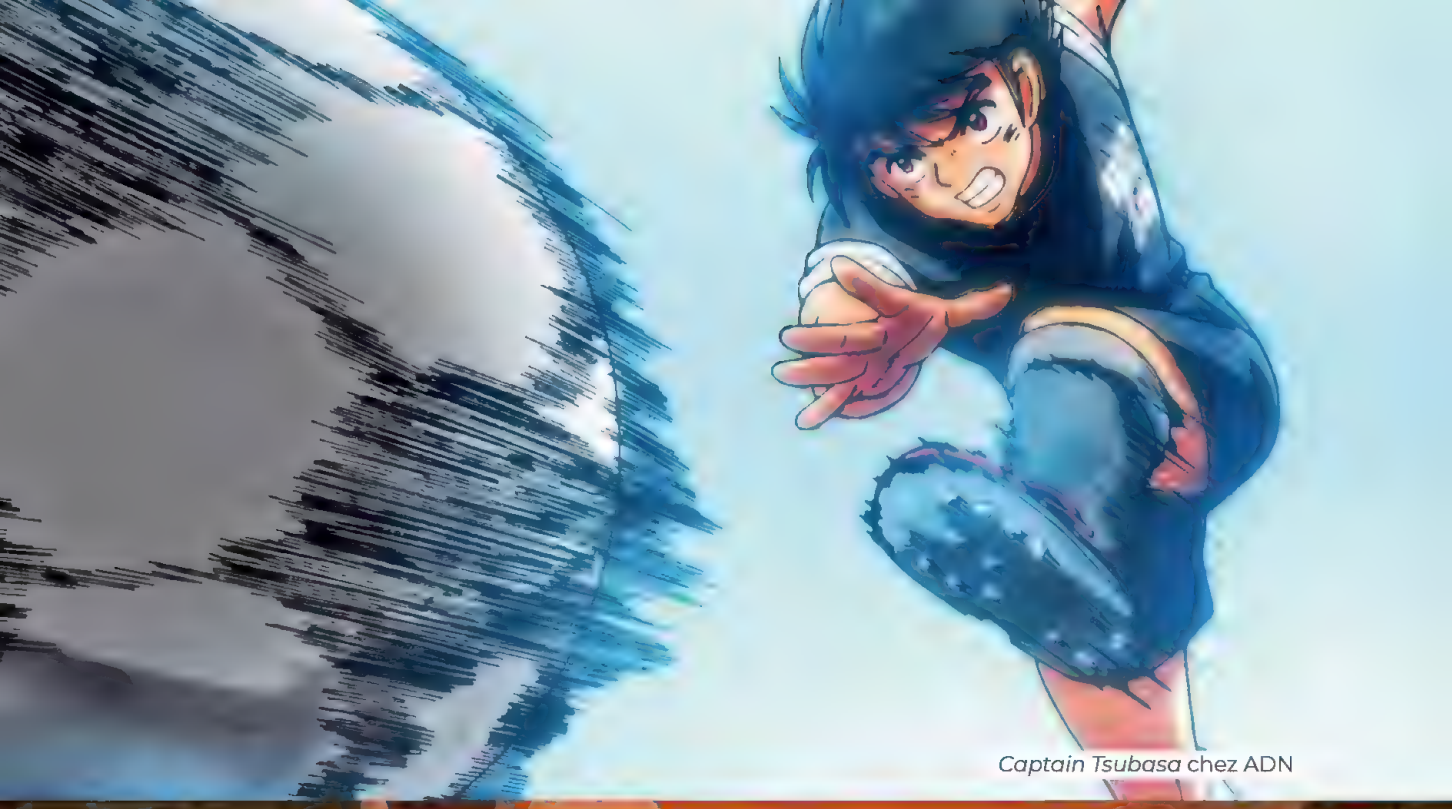
Comme dit plus haut, nous ne savons pas si cette édition numérique va rencontrer le succès, c'est-à-dire si elle va avoir la capacité de réunir des milliers de festivaliers (étudiants, fans d'animation, journalistes et évidemment professionnels) derrière leurs écrans. Son choix s'est porté en tout cas sur une organisation riche et prometteuse, tant pour la multiplicité des œuvres présentées (la compétition officielle n'est qu'une des onze sélections du Festival, qui aborde notamment la réalité virtuelle, les making-of et quatre catégories de courts-métrages différents), les animations et services variés, que par le dispositif informatique qu'ils ont créé en un temps record. Pour le quidam moyen, il faudra s'acquitter d'un passe à plusieurs niveaux, en fonction des contenus souhaités et de la durée.
Pour les professionnels, le MIFA, le Marché international du film d'animation, s'est dédoublé virtuellement pour faciliter ce qui fait le cœur de ce festival dans le festival : la présentation des projets à différents stages, la possibilité de dialoguer voire de négocier de manière discrétionnaire et privative, de découvrir avec les précautions les plus strictes des projets encore top secret, de recruter de futurs collaborateurs, et, de manière plus « libre », de tenir stand, c'est-à-dire de bénéficier d'une visibilité spécifique variable suivant le niveau de partenariat désiré avec l'organisation. Il s'agit donc ici, comme dans la vraie vie, de choisir ses modes de représentation les plus en adéquation avec les moyens et les besoins.
Si la fin progressive du confinement en France laissera peut-être des regrets, il faut saluer la rapidité d'adaptation du Festival face à cette épreuve inédite et extraordinaire.

The Nose or the Conspiracy of Mavericks

Enfin, nous sommes impatients de nous faire l'écho des différents projets que nous avons repérés ici et là dans les différentes sélections sur nos différents médias. Histoire de confirmer que même dématérialisé, le Festival d'Annecy reste un des moments majeurs de célébration de l'animation dans le monde.

Sébastien Celimon

1. *Seven Days War* sur animenewsnetwork (article en anglais) : *tinyurl.com/y96mz5w4*



Captain Tsubasa chez ADN

Made in Abyss chez Wakanim

DOSSIER

Captain Tsubasa © 2018 TAKAHASHI Youichi / David Production
Made in Abyss © 2017 TSUKUSHI Akihito / Kinema Citrus
Fire Force © 2019 OOKUBO Atsushi / David Production

VAD IN BED WITH ANIME

DIS-MOI CE QUE TU ZAPPES, JE TE DIRAI QUI TU SUIS

Généralistes ou spécialisées, elles ont le vent en poupe. Qui ? Les plateformes de vidéo à la demande qui proposent séries animées et films pour tous les âges. Petit tour d'horizon, télécommande en main !

Fire Force chez Wakanim

Golden Kamui

©Satoru Noda/SHUEISHA, GOLDEN KAMUY Project

IL ÉTAIT UNE FOIS CRUNCHYROLL

LE GÉANT AU PAS TRANQUILLE

Afin de comprendre la place de Crunchyroll dans l'offre actuelle en France, revenons quelques années en arrière pour voir les différentes pièces de l'échiquier dans la rugueuse concurrence mondiale pour obtenir votre attention. Oui, votre attention, chers amateurs d'*anime*.

Crunchyroll voit le jour en 2006 dans l'enceinte de l'université Berkeley en Californie, à un pas d'Oakland et deux de San Francisco, sous l'impulsion d'étudiants parmi lesquels Kun Gao qui en sera le directeur général jusqu'en décembre 2018. L'idée étant en l'air, Kana et Kazé en France commencèrent à monter leurs services de SVOD chacun de leur côté. Kana avait déjà une filiale vendant des droits vidéo à la télévision et des DVD (Kana Home Video), quand Kazé éditait du manga et exploitait des titres en audiovisuel.
Les lancements de KZplay et de Wakanim en 2009, puis de Genzai par Kana en 2013 amorcent le marché. KZplay, au lieu de s'appuyer uniquement sur son pôle audiovisuel, fait appel à Crunchyroll pour son support technique. Celui qui était en train de devenir un géant était donc déjà en France de manière invisible pour le public.

LANCEMENT TIMIDE...

Après la formation d'ADN (Anime Digital Network) qui fusionne KZplay et Genzai en une seule entité contrôlée conjointement par Kana et Kazé, Crunchyroll décide de s'installer de manière plus officielle en 2013. Le hic, c'est que la plupart des licences à succès sont déjà vendues et exploitées en France. *L'Attaque des Titans* est chez Wakanim, *Naruto* chez ADN. Même s'il existe officiellement depuis 2006 aux États-Unis, Crunchyroll fait figure de dernier venu en France.

Le catalogue français de Crunchyroll se trouve très limité par rapport à sa version américaine. *One Piece* est ainsi absent de celui-ci alors que la série est disponible dans toutes les autres régions. Pis encore, aux États-Unis, la société publie aussi des mangas et l'on peut avoir sur la même application les séries animées et la bande dessinée originale. Impossible de reproduire cela en France car Crunchyroll ne dispose pas des droits d'exploitation numérique des mangas sur les territoires francophones et son modèle est incompatible avec la législation en vigueur.
Même si les différentes sociétés refusent de partager leurs chiffres, tout le monde sait que le gagnant de cette première phase du développement du SVOD est ADN. Crunchyroll entame alors une série d'actions sur le terrain pour faire connaître la SVOD à un public encore frileux. Mais il lui est difficile de convaincre sans vraies locomotives comme *Naruto* ou *One Piece*.

Sur fond de guerre commerciale mondiale

Pendant que la situation en France semble un peu bloquée, la guerre commerciale fait rage aux États-Unis entre les géants de la VOD et du streaming. Face à Netflix qui investit dans la production de séries d'*anime* originaux pour être sûr de conserver des exclusivités, les concurrents spécialistes et généralistes sont rachetés par des conglomérats plus importants. Crunchyroll devient ainsi propriété de la jeune société Otter Media qui a son tour, par des jeux de rachats de parts, est absorbée par le géant des télécoms AT&T en 2018. AT&T possède également le géant

du cinéma Time Warner qui commande aux destinées d'HBO et de multiples sociétés de production et de diffusion d'animation dont Cartoon Network et Adult Swim. Crunchyroll se retrouve face à Netflix, Amazon Prime Video et HBO Max, ce qui lui assure visibilité et crédibilité.

Dr. Stone

LA FRANCE DEVIENT UN TERRITOIRE À CONQUÉRIR

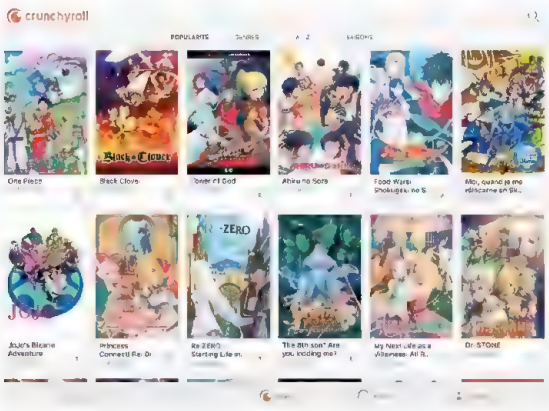
Alors que les sociétés américaines croissent et se changent en mastodontes, la stratégie française, trop petite et trop figée, devient de plus en plus intenable. VIZ Media Europe, devenu au début des années 2010 propriétaire de Kazé et donc d'ADN, jette l'éponge. Il revend Kazé et ses parts d'ADN à Crunchyroll en septembre 2019. Comme Netflix et Amazon, Crunchyroll investit dans la production d'*anime* exclusifs pour s'assurer des contenus inédits.

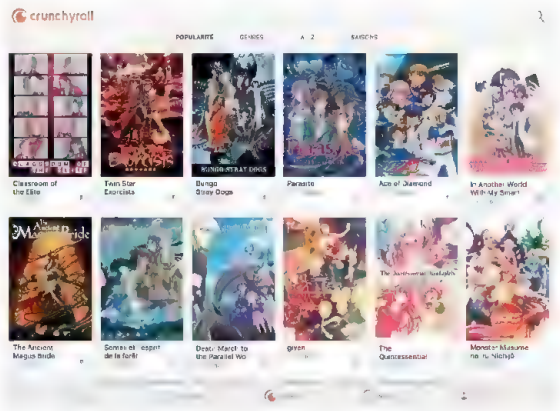
"LE MARCHÉ FRANÇAIS (...) N'A PAS FINI DE BOUGER"

Si techniquement ADN et Crunchyroll sont toujours deux entités différentes, Kana conservant ses parts dans ADN, les transferts de séries sont déjà effectifs. Ainsi *One Piece* intègre enfin le catalogue de Crunchyroll. En parallèle, des séries de Crunchyroll seront sur HBOmax afin de rendre le catalogue de ce nouveau service attractif quand il sera lancé en Europe, au plus tôt en 2021. La situation actuelle est similaire à celle du début du marché du DVD il y a quelques années de cela. Les petits acteurs sont rachetés par des entités plus importantes et les droits de diffusion en SVOD flambent. Le marché français, où Crunchyroll prend enfin une place significative, n'a pas fini de bouger.

La récente période de confinement a largement boosté les ventes d'abonnements chez tous les acteurs de la SVOD, généralistes comme spécialisés. Ce coup de pouce doit être confirmé sur la durée, le taux de conversion et de fidélisation restant le juge de paix sur ces segments.

Bounthavy Suvilay





DR

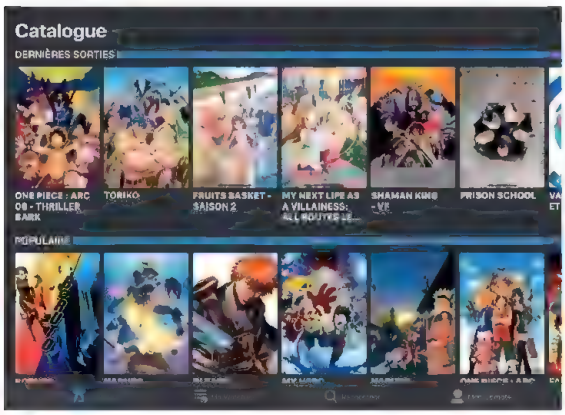
ADN
LA MARQUE BLANCHE

Kazé et Kana, deux acteurs majeurs du manga en France, décident en 2013 d'unir leurs forces pour se propulser sur les plateformes de streaming et, pouf comme par magie, ADN voit le jour.

ADN, de son vrai nom Anime Digital Networks, résulte de la fusion entre KZplay et Genzai. Avant d'aboutir à cette collaboration de deux services SVOD, revenons en plein été lors de la Japan Expo 2012 : Kana Home Vidéo dévoile Genzai, son nouveau site VOD. Comme KZplay, lancé en 2009, Genzai s'appuie sur le support technique de Crunchyroll. Le service de streaming a été conçu non pas pour devenir Crunchyroll mais bien une plateforme à part entière. Genzai se charge de tout ce qui touche à l'acquisition de séries, la traduction, l'éditorial ou le commercial. Moins d'un an après son lancement, la plateforme de Kana réfléchit déjà à une nouvelle alternative, une sorte de deuxième version de son site.

GENZAI MET LES GAZ

Officiellement, ADN pointe le bout de son nez en octobre 2013. Mais le projet commence à se concrétiser en février-mars de la même année. La version bêta de Genzai permet d'attirer un large public avec la série à succès *Naruto*.



Néanmoins, ce n'est pas la licence la plus vue du service, puisque *Fairy Tail* et *Hunter X Hunter* se taillaient la part du lion. La raison ? Ils n'étaient diffusés nulle part ailleurs officiellement. De son côté, KZplay continue d'enrichir son catalogue avec un attrait pour les séries courtes.

Kana fait alors le premier pas vers Kazé. Le nombre croissant de services de streaming spécialisés dans la japanime (Wakanim, KZplay, Genzai...) agacent les abonnés qui se plaignent de devoir payer plusieurs abonnements pour profiter de leurs séries. Cette déception est comprise par Kana et Kazé qui s'associent donc. Un problème se pose néanmoins, Kazé est détenu par VIZ Media Europe et se voit mal intégrer Kana Home Vidéo qui est son client tout autant que son concurrent. La seule solution : créer une structure indépendante propriété des deux sociétés, ADN.

STANDARDISER LES ANIME, LE NERF DE LA GUERRE D'ADN

La plateforme souhaite devenir un véritable agrégateur dans la SVOD spécialisée. Elle veut rapprocher des acteurs internationaux. Son catalogue explose avec des incontournables comme *One Piece*, *Fairy Tail*, *Naruto* et *My Hero Academia*. C'est Kazé qui apporte le gros des licences. Pour autant, c'est bien ensemble avec Ginzai qu'ils proposent une offre complémentaire idéale entre nouveauté et fond. Tandis que Wakanim obtient le droit d'instaurer le téléchargement sur l'ensemble de sa bibliothèque, ADN ne le peut pas :

©KAJISHIRAIPOSUKA DEMIZU/SHUEISHA,THE PROMISED NEVERLAND COMMITTEE

Fairy Tail

les ayants droit sont réticents face à cette idée.

Qu'à cela ne tienne, la force d'ADN ne réside pas que dans son fond de catalogue. Arrive le simulcast, proposé au début en J+14, c'est-à-dire la garantie d'avoir un épisode au maximum 14 jours après sa diffusion au Japon. Désormais, il est possible de le voir à... H+1 ! Ce qui permet de rattraper (enfin) le piratage. Et ce n'est pas tout : comme le streaming reste coûteux, ADN va signer un partenariat avec J-ONE, seule sur le marché à le faire. Ce coup de pouce permet d'acquérir un nombre colossal de titres par trimestre, de dénicher de nouveaux studios, et surtout séduit le Japon. Cela donne plus de poids pour obtenir les droits d'une licence, créer de la confiance et inscrire un partenariat dans la durée.

UNE NOUVELLE MUTATION

Toujours en quête de nouveaux marchés et d'une place plus conséquente en Europe, Crunchyroll voit du potentiel chez VIZ Media Europe (Kazé) au point de le racheter. C'est une belle prise car on lui doit notamment la sortie en salle de *One Piece Stampede* ou encore de *Dragon Ball Super: Broly*. Dans cette nouvelle donne, quel est l'avenir d'ADN ? On observe un début de partage de son catalogue sur Crunchyroll. Mais le discours officiel n'est pas qu'il va disparaître pour autant. Si cela devait arriver, cela pourrait cependant prendre du temps afin de rassurer les clients et les partenaires japonais, sujets sensibles à manier d'un côté comme de l'autre. En tout état de cause, les réponses arriveront rapidement...

Agnès André

"ADN FACE AU DÉFI DE SON AFFIRMATION DE SOI."

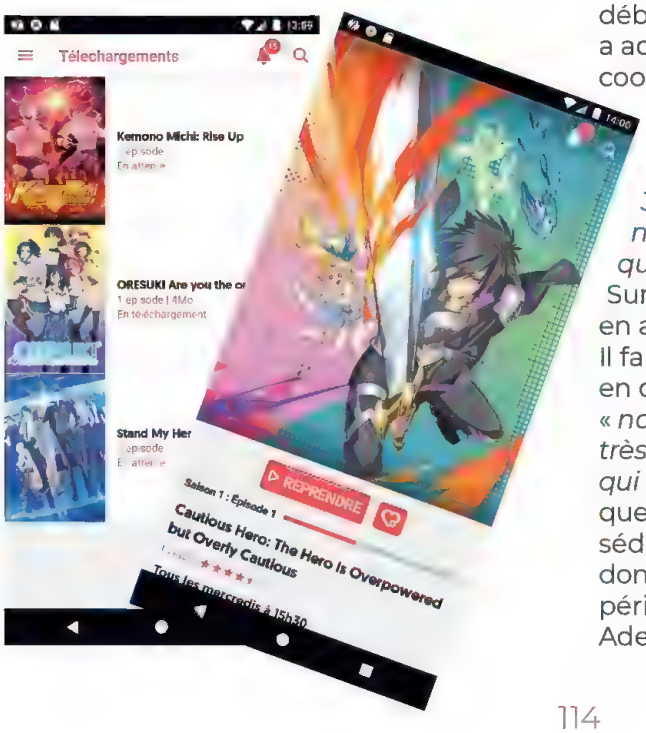
Fairy Tail © 2009 MASHIMA Hiro / Satelight, A-1 Pictures Inc

WAKANIM

TOURCOING POWER !

Troisième acteur majeur spécialisé dans le streaming d'*anime* en France, Wakanim fait mieux que résister à la concurrence sérieuse représentée par ADN et surtout désormais Crunchyroll. Histoire et petite visite du propriétaire en compagnie de leur coordinatrice marketing, Adeline Meheut.

L'aventure de Wakanim commence à la fin des années 2000 à Tourcoing dans le nord de la France. Trois associés créent un site de streaming d'*anime* dont le nom mixe le terme comprendre « Waka » et « anime », terme générique du dessin animé japonais. En 2015, face à la consolidation de la concurrence telle que l'arrivée officielle de Crunchyroll quelques mois avant, Wakanim conclut un accord d'achat avec Aniplex, filiale de Sony Pictures. Sous son nom propre, Wakanim est disponible dans les pays nordiques, en Russie, en Allemagne et dans une grosse mosaïque de pays d'Europe de l'Est. En 2019, suite à l'acquisition de l'américain Funimation deux ans plus tôt, Sony regroupe toutes ses activités de streaming d'*anime* sous une nouvelle société renommée Funimation. Wakanim y voisine avec Funimation et un troisième, Animelab, ce qui permet à la structure d'être présente en Europe, aux États-Unis et en Océanie. L'intégration dans cette entité permet notamment à ses plateformes de développer des productions maison en exclusivité. L'offre a singulièrement évolué dans le temps, pour arriver aujourd'hui à différentes formules autour d'un accès freemium. S'inscrivant dans la croissance du marché des œuvres délinéarisées, Wakanim avait le vent en poupe en début d'année 2020 et le confinement a accentué cet élan positif selon sa coordinatrice marketing, Adeline Meheut : « *Ces derniers mois ont été riches d'enseignements. Sur le premier trimestre de l'année nous avons 30 % de croissance, mais surtout nous avons vu un pic énorme dès que le confinement a commencé.* » Sur Wakanim, 70 % du catalogue est en accès gratuit, accompagné de pub. Il faut s'abonner pour avoir toute l'offre, en qualité HD et sans pub. Sur ce point, « *nous observons un taux de conversion très bon avec beaucoup d'utilisateurs qui finissent par s'abonner* ». Preuve que la plateforme et ses contenus séduisent. Et justement, quelles sont donc les séries qui sortent du lot en cette période ? « *Contre toute attente*, raconte Adeline, *nous avons vu des séries de fond*



D R

©2020 Suu MINAZUKI/KADOKAWA/Plunderer Partners

Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba

“30 % DE PROGRESSION SUR LE PREMIER TRIMESTRE 2020.”

remonter pour des visionnages de saisons entières. Ainsi L'Attaque des Titans *a sur-performé. Ce que l'on suppose, c'est que des utilisateurs regardent par exemple les deux premières saisons sur Netflix et viennent découvrir la troisième chez nous car elle y est en exclusivité. Autre succès qui remonte : Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba.* »

La période du confinement est sans conteste une opportunité pour les plateformes comme Wakanim. Adeline, attachée à une attitude morale et solidaire, précise avec force : « *Nous avons immédiatement décidé de ne pas faire de communication orientée sur le sujet, et cette décision a été comprise et partagée par notre direction. Nous préférons promouvoir notre catalogue que tenir un discours opportuniste.* »

Sur le catalogue justement, comme ses concurrents, Wakanim a dû composer avec les aléas des productions au Japon. « *Ce qui n'est pas simple c'est que les décisions de report ou d'annulation ont été prises à la dernière minute, contexte oblige. Du coup, afin de contenter nos utilisateurs et abonnés, nous avons promu des séries qui le méritaient à nos yeux. Ainsi les séries* SSSS.GRIDMAN *du studio Trigger (producteur également de* Brand New Animal, *présenté page 60, NDLR) ou* Space Battleship Tiramisu *qui raconte le quotidien d'un pilote asocial lors d'une guerre spatiale, ont gagné en visibilité. C'est notre responsabilité de valoriser tout notre catalogue.* » Wakanim est plus que jamais un concurrent de poids face à Crunchyroll et ADN – l'histoire, comme une bonne série, est loin d'être finie…

Sébastien Celimon

©Kayoharu Cotoge / SHUEISHA, Anplex, ufotable

NETFLIX

LE GÉANT DU PETIT ÉCRAN

Figure de proue du SVOD, Netflix a su braver bien des obstacles avant de connaître sa montée en puissance. Aujourd'hui, la plateforme a provoqué un véritable raz-de-marée dans notre quotidien et dans le monde de l'audiovisuel. Découvrez les rouages d'une mécanique de divertissement bien huilée.

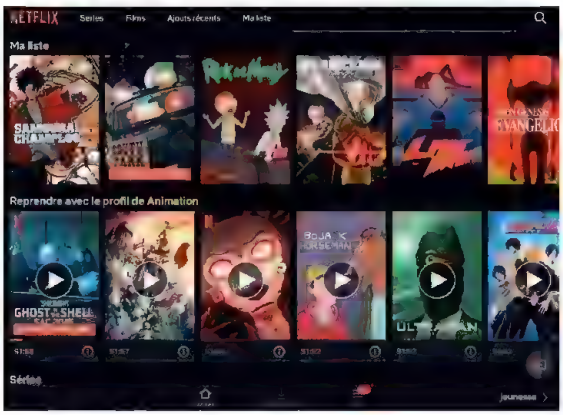
1997, destination la Californie. Avec l'aide de Marc Randolph, Reed Hastings fonde Netflix. Loin d'être la plateforme de streaming que nous connaissons, Netflix était à l'origine un service en ligne de location de DVD. L'idée, novatrice à l'époque, vient de Reed Hastings suite à une pénalité pour avoir rendu un film en retard. Son concept va marquer les fondements du futur géant du streaming : consommer le contenu de son choix sans retenue.

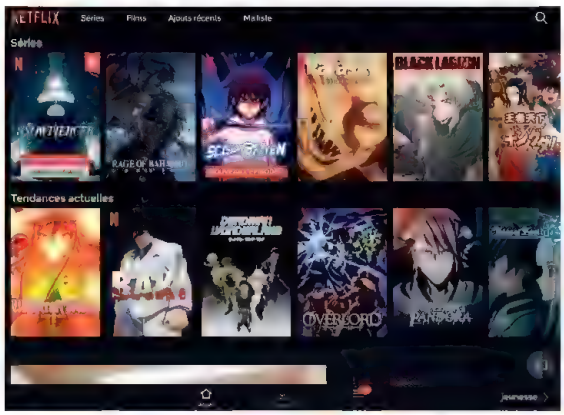
UNE BATAILLE SUR TOUS LES FRONTS

En 2007, Reed Hastings lance sa société dans le streaming. Avec un catalogue regroupant plus de cent mille titres en 2009, Netflix reçoit un succès immédiat aux États-Unis. Très vite, un système de recommandation personnalisé est mis en place. Il a bien cerné une chose : la clé de son succès réside dans la connaissance la plus fine possible de son audience. Amazon Prime Video et l'industrie du câble saisissent très vite la menace que représente Netflix. Tous se focalisent sur les productions exclusives pour se démarquer et attirer un maximum de clients. Le marché américain n'y suffira pas, il faut ouvrir à l'international.

DÉCOLLAGE POUR LA FRANCE

La firme américaine débarque en France en 2014. Les débuts s'annoncent quelque peu compliqués sur le territoire. Ce qui va changer la donne, c'est la plus-value de son catalogue avec en particulier l'acquisition des films Disney, Marvel, Pixar et ses créations originales. En parallèle, depuis 2012, Netflix se lance le défi de produire ses propres contenus comme *House of Cards* ou *Orange is the New Black* sous sa filiale Netflix Studios. Ces dernières années, la concurrence





DR

© Paru Itadaki (Akita Shoten)/Beastars Production Committee

s'est renforcée, avec l'arrivée de Disney+ qui récupère ses titres maison. Le marché se consolide et l'enjeu majeur reste de taille : il faut produire toujours plus de contenus originaux.

ET L'ANIMATION DANS TOUT ÇA ?

En parcourant son catalogue, on remarque la présence de licences culte comme *Naruto*, *Hunter X Hunter ou L'Attaque des Titans*. Netflix cherche clairement à se créer un fond de catalogue solide qui parle au marché mondial. Avec une de ses dernières acquisitions, les films de Studio Ghibli, il prétend encore plus à un contenu très qualitatif. Pour autant, il n'obtient pas l'exclusivité, pas davantage que sur des séries comme *L'Attaque des Titans* qui est disponible également sur Wakanim ou comme *Naruto* sur ADN. Ces séries sont disponibles sur des périodes données, et tournent donc d'une plateforme à l'autre.

Le catalogue Netflix n'est pas aussi garni que ceux d'ADN, de Crunchyroll et de Wakanim mais la plateforme se positionne différemment. Elle ne vise pas un public de niche avec des contenus hyper ciblés, ici les fans de la japanimation ou ceux qui souhaitent la découvrir. Il propose un catalogue large, varié, d'origines diverses, pour les enfants comme les adultes. *Peppa Pig* côtoie des séries comme *Rick & Morty* ou *Bojack Horseman*. L'omnibus *Love, Death & Robot* illustre le large potentiel de ses productions.

Netflix investit dans les *anime*. Il commence dès 2017 avec *Castlevania*, première production *anime* originale Netflix, suivie de *Devilman Crybaby*. Pour l'occasion, Netflix ouvre carrément une société de production à Tokyo. En effet, produire un *anime* japonais revient moins cher qu'une production européenne ou américaine. Cela ne veut pas dire que la quantité prime sur la qualité. Récemment, Netflix a annoncé sa collaboration avec des réalisateurs, des scénaristes et des auteurs de manga. Dans l'équipe, on retrouve par exemple le collectif CLAMP, Mari Yamazaki (*mangaka* de *Thermae Romae*) ou Shin Kibayashi (scénariste pour *Les Enquêtes de Kindachi*). Du côté long-métrage, l'année dernière, le géant du streaming lève le voile sur son tout premier film animé, *Klaus*, succès populaire et critique puisqu'il sera même dans la liste des nommés aux Oscars. En avril 2020, la plateforme s'offre un second film, *La Famille Willoughby* (voir critique page 66), qui est également bien accueilli.

"LES MOYENS DE SES AMBITIONS."

Netflix est devenu un modèle sur le marché du streaming. Malgré une concurrence féroce, la firme compte bien tout faire pour maintenir sa place de leader grâce à ses projets futurs, en particulier animés.

Agnès André

© Netflix

Levius

AMAZON PRIME VIDEO

DISCRET, MAIS...

Parmi les services de vidéo à la demande disponibles en France, Prime Video d'Amazon ne fait pas de bruit, et pourtant... Son catalogue s'étoffe de jour en jour, y compris dans notre domaine de prédilection : l'animation.

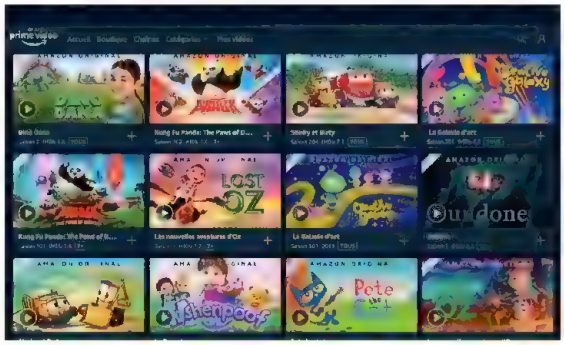
Au milieu de toutes les offres de SVOD disponibles en France, il en est une plus discrète que les autres sur ses propositions en matière d'animation : Prime Video d'Amazon. En effet, là où le service n'hésite pas à repeindre des stations de métro entières pour ses séries en images réelles comme *The Expanse, Bosch* ou *Carnival Row,* pour l'animation, c'est silence radio... Pourtant il a dans son catalogue de quoi satisfaire tous les passionnés, même si l'offre est parfois redondante avec les autres services de ce dossier et manque de clarté.

UN CATALOGUE FOISONNANT, MAIS FOUILLIS

Avant de nous pencher sur l'offre propre à l'animation, regardons déjà ce qu'est Prime Video. Lancé en décembre 2016 en France, le service est d'abord une extension de l'offre Prime d'Amazon (à 49 € par an ou 24 € par an pour les étudiants) qui regroupe de la SVOD classique avec des programmes achetés un peu partout plus quelques œuvres exclusives tant en séries qu'en films, de l'achat ou de la location de vidéo à l'acte pour certains titres, et une plateforme pour essayer d'autres services de SVOD et s'y abonner (les fameuses « chaînes » comme OCS, Filmo TV, Starz, MGM, MUBI, etc.). Allez vous y retrouver dans tout ce fatras ! Pour compliquer le tout, le catalogue n'est pas le même d'un pays à l'autre. Par exemple, aux États-Unis, Prime Video est l'un des distributeurs du DC Universe et de ses longs-métrages animés, ou de nombreux films indépendants comme *To Your Last Death* (voir présentation page 134), inaccessibles depuis la France sans contorsions techniques.

UNDONE, UNE EXCEPTION OU UNE RÉORIENTATION ?

Si on laisse de côté les offres des « chaînes », car dépendantes en réalité d'autres SVOD, que trouve-t-on en animation sur Amazon ? De tout. Aussi bien des classiques de l'animation pour enfants ou tout public tels *Bob l'éponge*, *Shaun le Mouton*, la série des *Dragons* ou *South Park*. S'y trouve également

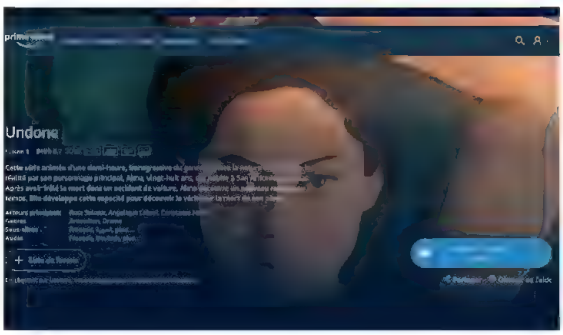


DR

Hunter x Hunter

“QUELLE EST L’AMBITION DE PRIME ?”

une bonne représentation de l’animation japonaise. Il n’y a pas moins de 153 titres au catalogue, films comme séries, avec pour les additions de 2020, *Megalo Box*, *Pet* ou *Hunter × Hunter*. En revanche, nombre de ces titres sont également sur d’autres plateformes à l’exemple de *Psycho-Pass* présent sur Netflix, MyCANAL ou ADN. Discrètement, Amazon tente de sortir son épingle du jeu en proposant désormais des programmes « originaux » d’animation. Néanmoins, la plupart d’entre eux visent surtout un public enfantin, voire le très jeune public. Seule exception notable : *Undone*. Cette série d’animation pour adultes, tournée en rotoscopie[1], est une



South Park

« dramédie » romantique : suite à un accident de voiture, son héroïne a une conception du temps différente et va se servir de cette particularité pour enquêter sur la mort de son père. Si la première saison disponible depuis septembre 2019 ne comporte que 8 épisodes d’une vingtaine de minutes, la série a d’ores et déjà été renouvelée pour une deuxième saison attendue en fin d’année. De bonne tenue, *Undone* fait pour l’instant figure de pièce rapportée, perdue et isolée dans le catalogue. Est-ce que son succès marquera une inflexion de Prime vers davantage d’animation originale ? Seul Jeff Bezos le sait…

Stéphanie Chaptal

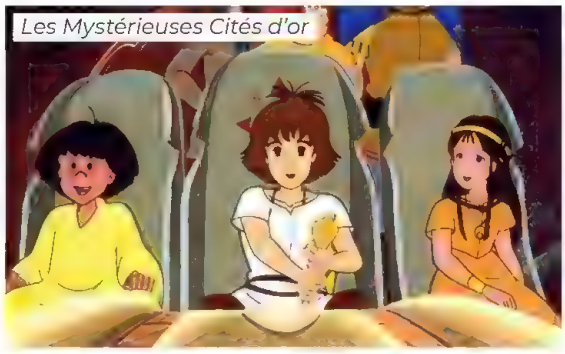
Hunter x Hunter (2011) © 2011 TOGASHI Yoshihiro / VAP, Shueisha, Nippon Television Network [NTV], Madhouse Production
South Park © 1997 PARKER Trey, STONE Matt / Braniff Productions

OKOO

LA CHAÎNE ENFANTS QUI DOIT ENCORE GRANDIR

Lancée en décembre, la nouvelle marque jeunesse (4-12 ans) de la télévision publique, Okoo, monte doucement mais sûrement en régime.

Annoncée comme la successeure de France 4 au second semestre 2020, il est désormais probable qu'Okoo, née en décembre 2019, poursuive sa toute jeune vie aux côtés de sa grande sœur et voie sa croissance un peu perturbée. Sous le nom d'Okoo se dissimule en réalité non pas une chaîne mais la marque jeunesse de France Télévisions, qui succède à Ludo et Zouzou, noms très familiers à plusieurs générations. C'est à la fois le nom des « cases » jeunesse (les créneaux à la télévision dédiés aux enfants) de France 3, 4 et 5, mais également une plateforme accessible via navigateur et applications.



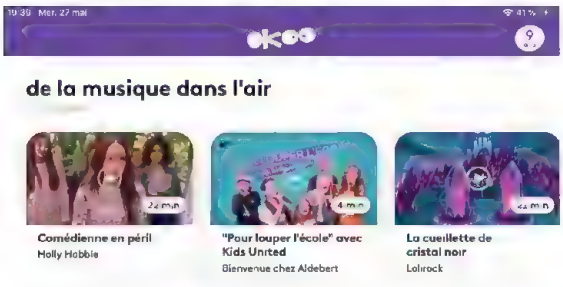
Les Mystérieuses Cités d'or

heures quotidiennes suivant les jours, et son application gratuite qui s'avère assez maligne : l'utilisateur de moins de 13 ans doit donner son âge à l'ouverture et se voit proposer des contenus censément pertinents pour lui. Plus on monte en âge, plus les séries pédagogiques et les séries *live* prennent le pas sur les dessins animés. On trouve sur Okoo la première saison des *Mystérieuses Cités d'or*, qui s'avère la seule (ancienne) série franco-japonaise de toute l'offre. On peut se consoler avec *Garfield*, *Paf le Chien* et les séries de *Scooby-Doo*... Une alternative au « tout-animé » et donc une offre complémentaire pour les amateurs de dessins animés, d'autant qu'on nous propose aussi, suivant les périodes, des longs-métrages comme *Zombillenium* en mai dernier !

Sébastien Célimon

"LUDO + ZOUZOU = OKOO"

À son lancement, Okoo annonçait 2500 programmes en stock, et 4000 assez rapidement – comprenant bien sûr des nouveautés achetées ou coproduites par France Télévisions. Elle partage son catalogue entre les cases télévisuelles traditionnelles, allant de deux à quatre



D.R
Les mystérieuses cités d'or © 1982-2016 CHALOPIN Jean, DEVRIÈS Bernard, O'DELL Scott / Blue Spirit

PARIS MANGA SCI-FI SHOW

LE RENDEZ-VOUS DE LA POP CULTURE

PORTE DE VERSAILLES – HALL 3

7 & 8 NOVEMBRE 2020

30e EDITION

+ DE 100 INVITÉS

MANGA – ACTEURS – YOUTUBERS – COSPLAY – COMICS – JEUX VIDÉO
DESSINATEURS – ANIMATIONS – K-POP & J-POP – DÉDICACES – BOUTIQUES

ES ACTUELLEMENT SUR WWW.PARISMANGA.FR

weezevent billetterie

1 JOUR SAM OU DIM : 16€

2 JOURS : 18€

GRATUIT

GONG SVEV GAME ONE GNEWS J-ONE

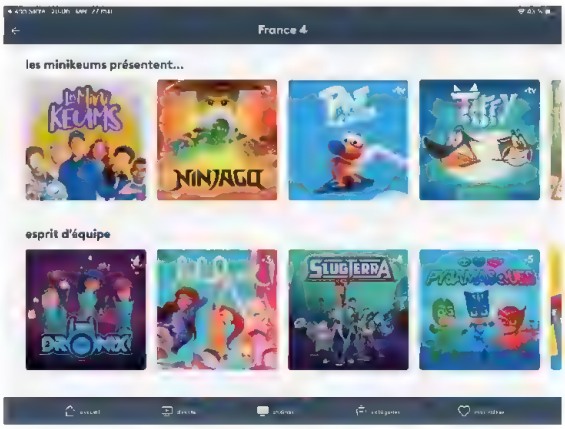
animeLand coyote MANGAS

FRANCE 4

SAUVÉE DES EAUX GRÂCE AU VIRUS

Alors qu'elle doit cesser sa diffusion début août 2020, la chaîne France 4 s'est refait une jeunesse pendant le confinement. Explications.

Appréciée par les jeunes publics depuis des années pour sa programmation mixant loisirs et programmes pédagogiques, la chaîne France 4 est devenue la Terre promise des écoliers et collégiens en mal de cours pendant le confinement. La chaîne, en quelques jours, a rappelé sa pertinence et s'est rendue indispensable. En effet, pendant les horaires scolaires, elle a proposé d'efficaces enseignements filmés mettant en scène d'authentiques professeurs rompus au rythme des sections et bien entendu fins connaisseurs des programmes. Le matin, les cours du dispositif Lumni s'adressent aux primaires, et l'après-midi, aux secondaires. Entre les deux, des séries animées pas toujours de première fraîcheur mais familières autant des parents que des enfants, ce qui conforte la confiance. Ainsi, *Il était une fois... la Vie* côtoie *Oscar et Malika*, *Martin Matin*, *Zim Zim*, *Ninjago* et la version reliftée des *Minikeums* avec des personnalités d'aujourd'hui incarnées en



marionnettes : Norman le youtubeur, Kev Adams ou Paul Pogba. La petite chaîne de France Télévisions vient ce printemps de fêter en toute discrétion ses 15 ans. Il y a une raison technique simple à la très probable prolongation de France 4 : la création et la mise en place de la chaîne qui devait lui succéder, Okoo, ne sera pas possible dans les temps. France 4 pourrait très bien se voir confier une mission de continuité et de poursuite de son soutien pédagogique, en appoint aux réajustements des programmes, au moins à la rentrée de septembre. La chaîne peut servir de refuge rassurant pour petits et grands et à nouveau remplir une mission indispensable de service public. Les amateurs de ses programmes ne s'en plaindront pas !

Sébastien Célimon

DR

Il était une fois... la vie

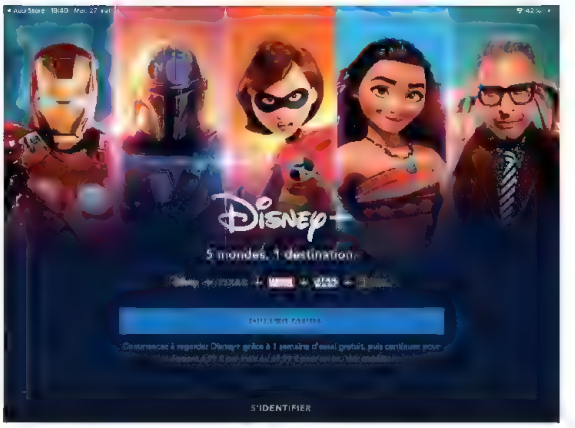
© - PROC D/S

DISNEY+

L'EMPIRE PASSE AU STREAMING

L'actualité récente a sans doute joué en la faveur de Disney+ lors de son lancement en France en avril dernier. En à peine deux mois d'existence, la plateforme a montré de quoi faire trembler ses concurrents...

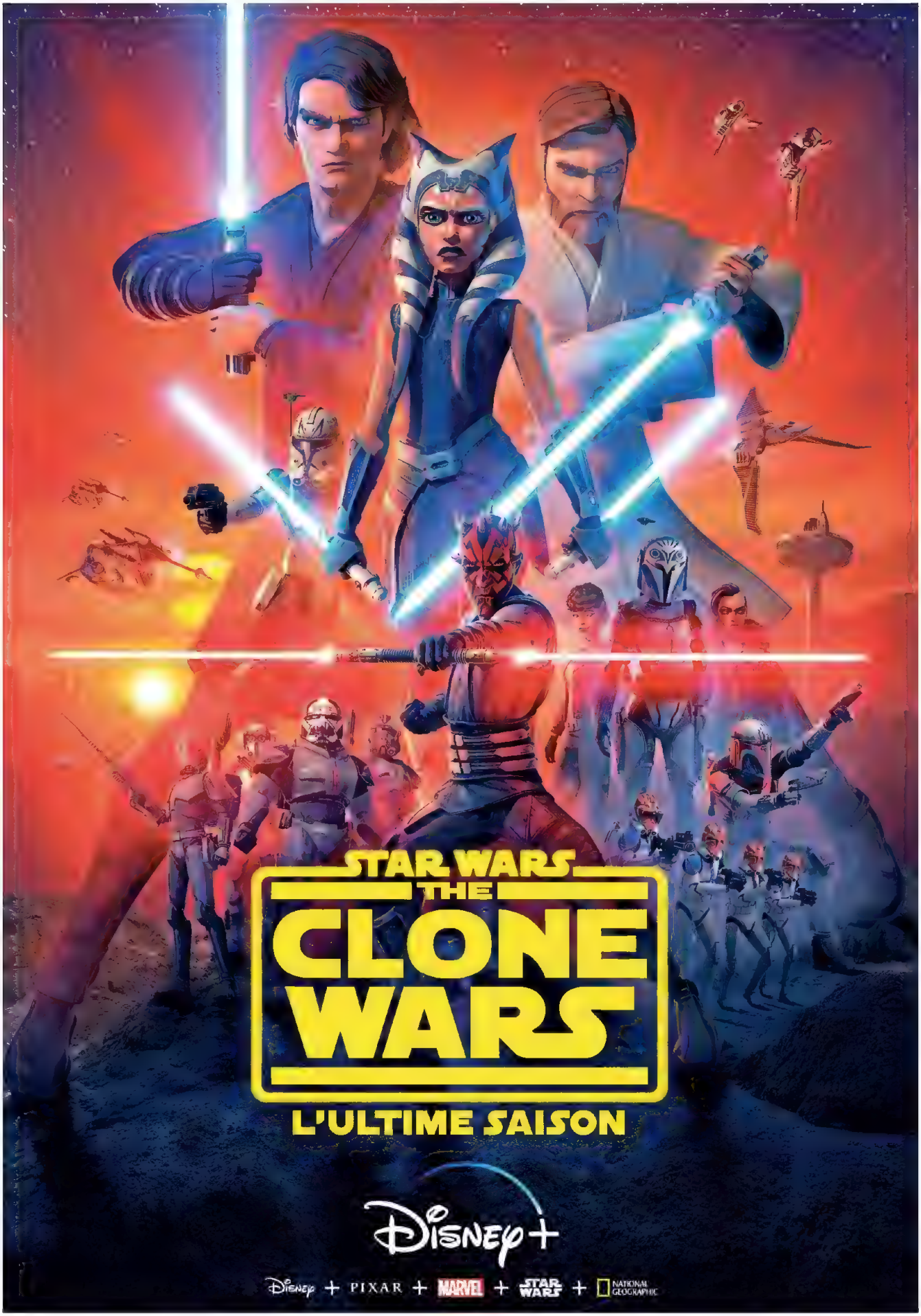
Même si la date initiale n'a pas pu être respectée, le service SVOD s'installe dans l'Hexagone le 7 avril dernier. Le public l'attendait avec impatience, et s'est rué dès l'ouverture. Son concept est simple : fournir du contenu familial, pour tout public. Les premiers jours se passent sans encombre majeure pour la firme américaine contrairement à Amazon Prime Video qui lors de ses débuts montre des difficultés à se mettre en place.



LE ROULEAU COMPRESSEUR DEBARQUE DANS LE STREAMING !

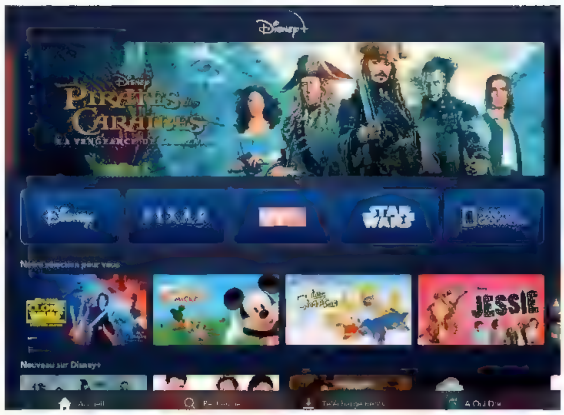
Disney+ n'est pas la première offre du groupe Disney en matière de streaming. En 2018, il lance aux États-Unis la version streaming d'ESPN+, sa chaîne sur le sport extrêmement populaire et véritable vache à lait. C'est un succès. Si l'entreprise a de fait quelques bases, on sent clairement l'influence de Netflix sur la navigation de Disney+. D'un point de vue éditorial, elle compte sur sa considérable bibliothèque des classiques (*Le Roi Lion, La Petite Sirène, La Belle et la Bête*...). Les plus nostalgiques peuvent se replonger dans le monde de *La Bande à Picsou*, des *Muppets* et même des *cartoons* d'époque, les *Silly Symphonies*. Le catalogue se gonfle également des franchises des studios Pixar, Star Wars, Marvel et récemment de la 20th Century Fox. Auparavant disponibles en DVD, la plateforme réunit également les très chouettes courts-métrages de Disney mais aussi ceux de Pixar. Mieux, des contenus introuvables comme le documentaire *Walking Sleeping Beauty* sont maintenant disponibles, pour le plus grand plaisir des cinéphiles. Aux États-Unis, le dernier Pixar *En avant* est d'ores et déjà disponible et plusieurs films qui n'ont pu sortir en salle, confinement oblige, débarqueront directement sur la plateforme, comme Artemis Fowl. En France, on peut s'étonner de l'absence de grands titres comme *Toy Story 4* ou *Avengers: Endgame* sur Disney+. La raison ? La chronologie des médias. Les plateformes de streaming doivent tenir compte de la loi qui leur interdit l'exploitation d'une licence en SVOD durant les trois ans qui suivent la sortie en salle. De fait, cette règle ne les empêche pas de répondre aux attentes du public ni de défier ses concurrents qui s'y plient également.

DR



Star Wars The Clone Wars le film © 2008 | LUCAS Georges / Lucasfilm

UNE CONCURRENCE TRÈS FORTE



Le géant du divertissement est loin de se reposer sur ses lauriers. À l'instar de Netflix, il propose aussi des productions maison, les Disney+ Originals. Le contenu est limité pour le moment. *The Mandolarian* ou encore *Il était une fois les Imagineers* promettent des projets ambitieux et exclusifs à venir. Côté animation, la dernière saison de *Clone Wars* est l'ajout le plus significatif. Par ailleurs, la firme américaine prépare une série dérivée de *Toy Story* ainsi que de *Monstres et Cie*, intitulée *Monsters at Work,* qui se déroulerait six mois après les événements du premier film.

"QUELLE CRÉATION ANIMÉE CHEZ DISNEY+ ?"

Côté production, le service SVOD s'est miné tout seul le terrain. Disney+ est en effet le seul à disposer d'un département *S&P* (pour Standard & Practice), un système d'autorégulation utilisé en télévision notamment. Il signifie entre autres que la censure, voire la réécriture, ne sont pas loin. Par exemple, sur *Lilo & Stitch*. Dans la version Disney+ française, ce n'est pas l'œuvre originale qui est proposée mais la version taillée pour la télévision. Ainsi, dans une scène où Lilo se dispute avec sa grande sœur Nani, la jeune fille part se cacher derrière une boîte à pizza au lieu d'un sèche-linge (!). Ça pourrait sembler très anecdotique mais c'est aussi la tentation de réécrire l'histoire aux goûts du jour qui pose clairement problème.

Les Simpson

Un des avantages de la plateforme reste cependant son prix attractif. Il coupe l'herbe sous les pieds de ses rivaux. En outre, propriétaire de plein droit d'un catalogue pléthorique, il n'a pas à investir des montants colossaux pour obtenir des droits. Il réussit même à se démarquer (un peu) grâce à ses contenus bonus : suivant le film, on peut découvrir des making-of, des commentaires audio, des reportages et même des scènes inédites. Disney+ compte bien concurrencer Netflix et Amazon Prime Video et a quelques arguments pour lui. Preuve néanmoins de sa précipitation à être présent sur le segment, les créations Walt Disney Company se font attendre, et ce n'est en aucun cas la faute du confinement, même si dans dix ans la firme nous explique le contraire !

Agnès André

D.R
Les Simpson © 1990-2020 GROENING Matt / Klasky Csupo

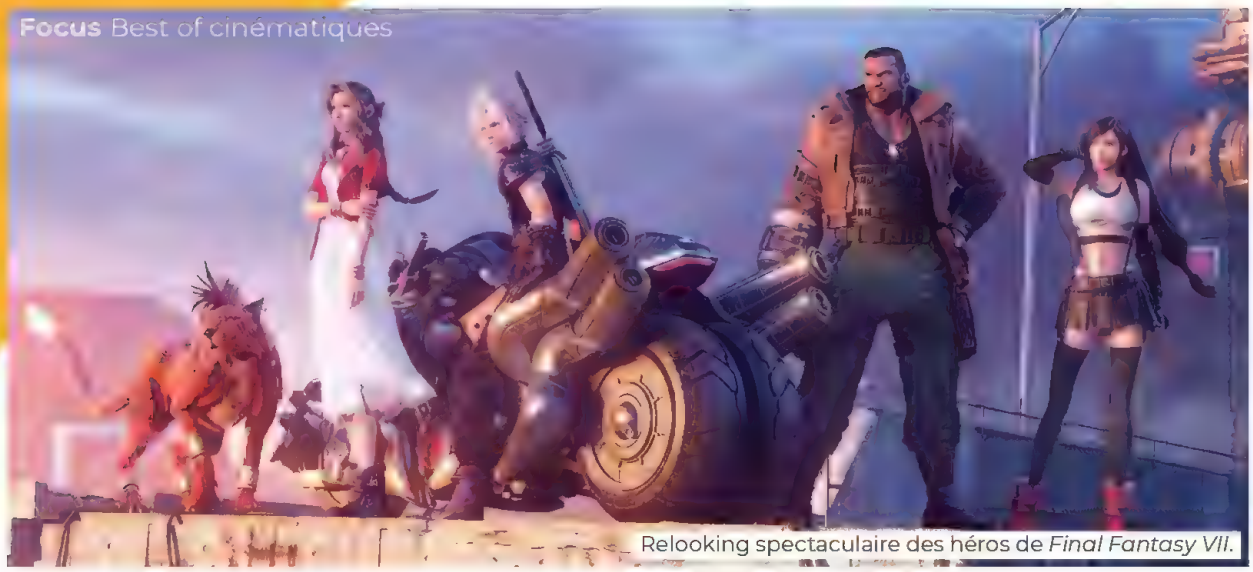
Nioh 2

JEU VIDÉO: BEST OF CINEMATIQUES

LE POINT SUR SON UTILISATION DANS LA NARRATION VIDÉOLUDIQUE

Dans « jeu vidéo », il y a « vidéo » et une fois sortis des premiers jeux en quelques pixels, les concepteurs ont très vite réconcilié la cinématographie avec le ludique. On se souvient encore par exemple de *Dragon's Lair* en 1983, un dessin animé interactif qui a notamment impliqué le grand Don Bluth. Aujourd'hui, l'aspect cinématique demeure une partie essentielle de la narration des jeux vidéo.

Final Fantasy VII Remake et *Xenoblade Chronicles Definitive Edition* : deux remakes de RPG et deux visions radicalement différentes. Le premier est une refonte en profondeur, révisionniste et peut être considérée comme un nouveau jeu. Le second est « juste » une version retouchée, augmentée et liftée du jeu d'origine. Le premier se rapproche des jeux d'aventure AAA occidentaux dans son dirigisme et le second est une ode à l'exploration libre. Pourtant les deux titres se rejoignent sur leurs principes de narration. Ainsi, que ce soit dans l'un ou l'autre, les balades et combats sont régulièrement interrompus par des cinématiques. Et cela, quitte à parfois frustrer le joueur, en interrompant un



Relooking spectaculaire des héros de *Final Fantasy VII*.

combo et en nous faisant utiliser une barre de Limit Break ou d'Enchaînement pour rien. Quant à savoir si cela est négatif, c'est une question de point de vue. Gageons que dans un vrai combat, personne ne fait la politesse de laisser l'adversaire finir ses coups. Mais plus sérieusement, cela poserait bien sûr problème dans un jeu compétitif mais il s'agit ici de RPG. Ce caractère surprenant a en tout cas le mérite de rajouter de l'immersion et du rythme à la narration. C'est un peu comme le principe des *jump scares* dans les films d'horreur. Fonctionnellement, ce sont des intrusions qui ont pour but de maintenir l'attention, de la stimuler et de la réveiller. Quitte à ne pas caresser dans le sens du poil.

Quant à la réalisation et la technique, on a aussi deux approches bien différentes à première vue, mais pas tant que cela en réalité.

TEMPS RÉEL

De son temps, le *Final Fantasy VII* originel s'était imposé comme un nouveau mètre étalon en matière de cinématiques, grâce au travail du studio Visual Works spécialement créé pour l'occasion (il existe toujours et travaille sur tous les jeux Square Enix). En changeant de génération de console, le gap technique avec *Final Fantasy VI* est monstrueux. Un nouveau palier est franchi et chaque nouvel épisode se doit alors de maintenir ce haut niveau qualitatif dans ses cinématiques, tant cet aspect est à présent attendu par les joueurs. Il n'est pas exagéré de considérer que *Final Fantasy VII* a participé à renforcer l'importance – ou du moins la popularité – des cinématiques dans les jeux.

« LES CINÉMATIQUES S'ADAPTENT AUX LANGUES ET AUX CHOIX DES JOUEURS. »

À l'époque, on se disait tous : « *Vivement que les jeux ressemblent à ces cinématiques !* ». Aujourd'hui, on est déjà bien au-delà.

Mais même si de nos jours on atteint les limites du photoréalisme, le nouveau *Final Fantasy* n'en reste pas moins un parangon en la matière. Une performance car une fois de plus, la différence entre les cinématiques et le jeu même est particulièrement ténue. Et pour cause, les cinématiques utilisent à présent le moteur du jeu. Cela a pour avantage de montrer les personnages avec leurs équipements (les vêtements ne changent pas d'apparence mais les armes si), ce qui aide à l'identification du joueur.

DR

Assassin's Creed Valhalla

Un principe qu'on retrouve donc dans *Xenoblade*, et qui y est plus poussé encore, les changements de tenues étant effectifs dans les cinématiques de ce dernier (ce qui renforce encore sa fréquente qualification – néanmoins biaisée dans les faits – de « MMORPG offline »). Et c'est également le cas dans d'autres jeux, tout aussi qualitatifs sur leurs cinématiques photoréalistes, comme *Nioh 2* et *Resident Evil 3*. Les personnalisations sont visibles sur notre samouraï dans les cinématiques du premier, tout comme Jill apparaît avec ses armes dans les cinématiques du second.

Le progrès visuel n'est pas tant dans les cinématiques CGI que dans les moteurs des jeux qui permettent à présent de faire du temps réel réellement cinématographique. À ce titre, *FFVIIR* jouit même d'une IA bluffante pour gérer les expressions des visages en fonction des émotions des personnages et la synchronisation labiale selon la langue. Les cinématiques précalculées prennent donc moins d'importance. Dans *FFVIIR* toujours, on n'en trouve que deux au final : l'introduction et la cinématique de fin. À l'inverse, *Persona R Royal*, au moteur de jeu moins impressionnant, propose des ruptures plus nettes avec des cinématiques en animation 2D, pour marquer les étapes importantes de l'histoire. Elles se distinguent et en deviennent en quelque sorte des « récompenses ». Outre la différence fonctionnelle, il faut aussi souligner le bon goût du choix de l'animation 2D traditionnelle qui colle bien plus au style du *character designer* Shigenori Soejima.

RACONTE-MOI UNE HISTOIRE

Les moyens techniques étant acquis et n'étant plus qu'une question de budget, la différence se fait donc en effet sur la direction artistique et la mise

Ci-dessus et à droite : *Xenoblade Chronicles Definitive Edition*

Resident Evil 3

en scène. De ce côté-là, Visual Works (Square Enix) livre un travail toujours aussi époustouflant en matière de storyboard, de chorégraphie, de direction photo et de colorimétrie. Pour *Resident Evil*, on est évidemment dans un contexte plus contemporain, et relativement plus terre-à-terre, mais la performance artistique reste notable. Les ambiances sont parfaitement rendues et les cinématiques d'action très efficaces (surtout vers la fin du jeu). Bien que cela ne remette pas en question l'excellence du jeu en soi, *Nioh 2* fait en revanche plus figure de mauvais élève sur cet aspect en particulier (à l'instar du premier opus). Non pas pour des raisons techniques – c'est visuellement sublime – mais plutôt d'écriture. En l'état, les cinématiques sont trop déconnectées de l'expérience de jeu et peinent à raconter quelque chose. Par ailleurs, étant trop factuelles, elles ne caractérisent pas assez les personnages et n'offrent que peu de place aux respirations et à une nécessaire contemplation. Jamais elles n'éveillent la curiosité.

The Last of Us II

Persona R Royal

Erreur que ne font pas les magnifiques *reveal trailers* de *The Last of Us II* et d'*Assassin's Creed Valhalla*. Ceux-ci posent des enjeux, des mystères, du drame, un rythme et racontent vraiment une histoire. Même si ce ne sont que des bandes-annonces promotionnelles faites pour donner envie, elles remplissent au moins leur rôle.

Même si on n'y voit pas de gameplay, on sent en revanche qu'Ubisoft s'est largement inspiré du show à succès *Vikings* (un plan évoque immédiatement Kategatt et les Vikings ont des coupes de punk à chien pas très raccord historiquement parlant) et que Naughty Dog se biberonne au post-apo' moderne et intimiste (façon *La Route* ou *The Walking Dead*). Plus que jamais, on vend à présent un jeu vidéo comme on vend un film ou une série.

Pa Ming Chiu

D.R.

[adult swim]

Rick and Morty

Les cinq autres

L'intégrale de la saison 4

exclusif

TM & © 2020 TURNER BROADCASTING SYSTEM, INC. A WARNERMEDIA COMPANY

À LA DEMANDE & EN ILLIMITÉ AVEC

CANAL+ free bouygues molotov.tv

TROUVAILLE

TO YOUR LAST DEATH

UNE MORT SANS FIN !

Peut-on faire un bon film d'horreur en animation ? Un dessin animé pour-t-il susciter une authentique frayeur ? Le studio Wizz difficile plus rapidique que vifées, spécialisé en images réelles ? Yo Your Last Death de Jason Axinn en fait la part, avec succès.

Qu'est-ce qu'un bon film d'horreur ? C'est un film qui joue sur les peurs et les sentiments intimes des spectateurs, les faisant frémir, rire aux éclats ou éprouver de la sympathie pour les acteurs à l'écran, les tenant toujours à la lisière entre la répulsion, la terreur et la fascination. Quitte à, derrière un miroir volontairement déformant, proposer une vision critique sur la société actuelle.

Pourquoi parler de film d'horreur dans *AnimeLand* ? Tout simplement parce que, parfois, une pépite du genre abandonne le film en prises de vue réelles pour se réinventer en dessin animé. *To Your Last Death* de Jason Axinn, sur un scénario de Jim Cirile et Tanya C. Klein, en est une bonne illustration récente. Présenté en avant-première le 23 août 2019 au FrighFest de Londres, l'équivalent britannique du Festival international du film fantastique de Gérardmer, il a reçu une impressionnante vague de récompenses, avant d'être disponible en VOD sur l'ensemble des plateformes nord-américaines depuis mars 2020

DR

Titre original : *To Your Last Death*

Genre : horreur, fantastique

Animation : Jason Axinn (réalisation), Jim Cirile et Tanya C. Klein (scénario), Carl Frank (direction artistique), Vincente Salvidar (direction de l'animation)

Compagnie : Coverage Inc, Bergatron Music & Post

Diffusion : en vente et en location sur Amazon Prime Video, iTunes, PlayStation, VUDU aux États Unis et cet été en Blu ray (pré vente possible sur Amazon)

Sortie : disponible depuis le 17 mars 2020 en VOD

puis en Blu-ray à partir de l'été 2020. Facile à trouver, il vaut largement le coup d'œil pour tout amateur d'animation qui n'a pas peur de grandes giclées de sang.

UNE MAÎTRESSE DE JEU EXIGEANTE

De quoi s'agit-il ? De la nuit infernale passée par Myriam DeKalb. Cette jeune femme est conviée à une réunion de famille avec ses frères et sœurs par leur père, milliardaire sociopathe. Elle en ressortira orpheline, fille unique et suspectée de meurtres. La situation attire l'attention de rôlistes extraterrestres qui l'obligent à revivre la soirée en survivant au sadisme paternel, à la paranoïa de sa fratrie et aux exigences d'une maîtresse de jeu pouvant altérer le temps pour pimenter sa partie. Le résultat est certes classique mais rondement mené, avec juste ce qu'il faut de piques dans les dialogues, de scènes impressionnantes et de *jump scares* (moment où, surpris, le spectateur sursaute).

"ICI LE CAPTAIN KIRK ! PARDON ? WILLIAM QUI ?"

Côté animation pourtant, *To Your Last Death* n'est à première vue guère remarquable. Les premières images font penser à un *digital comic* comme s'y sont essayés un temps Marvel et DC pour proposer une version augmentée de leurs histoires. Sauf que...

UNE ANIMATION AU SERVICE DE LA NARRATION

Par bonheur, on dépasse vite la mauvaise impression. Reprenant les codes des bandes dessinées animées, *To Your Last Death* se rapproche plus d'*Archer* que d'une grande production Pixar ou Dreamworks. Au fur et à mesure de l'intrigue, cette animation 2D volontairement basique devient plus intéressante. Les animateurs ont eu le droit de s'inspirer des traits et mimiques de certains comédiens-voix comme Morena Baccarin (*Firefly, Gotham, Deadpool*) ou Ray Wise (qui jouait Leland Palmer dans *Twin Peaks*). Par ailleurs, sous ses dehors simplistes, l'animation multiplie les codes : elle passe dans une version minimaliste en noir, rouge et blanc pour certaines scènes-clés ; un autre code graphique est pris pour les scènes dans l'espace entre les joueurs ; l'écran se partage parfois en deux pour suivre deux actions à la fois ou la même action suivant deux points de vue, etc. La bande-son bénéficie aussi d'un soin particulier. Comme dans un épisode original de la *Quatrième dimension*, un narrateur expose l'action au spectateur et lui apporte une conclusion. Si son visage n'est jamais montré, sa voix sera immédiatement familière aux anglophones : il s'agit de celle de William Shatner, le Capitaine Kirk de *Star Trek*. Grave et posée, tel un Monsieur Loyal, elle marque les esprits, notamment dans sa conclusion qui fait froid dans le dos. La porte reste ouverte pour une éventuelle suite, sous la forme d'une autre partie cosmique.

Stéphanie Chaptal

DR

ONE PIECE
L'INTÉGRALE DES ARCS
ZO & WHOLE CAKE ISLAND
TOUT L'ÉTÉ SUR
GAME ONE
#1 SUR LE JEU VIDÉO ET LA CULTURE GEEK
LA CHAÎNE EST DISPONIBLE AVEC
CANAL+
PS4
VIDEOFUTUR
molotov
SFR
©Eiichiro Oda/Shueisha, Toei Animation

FERMEZ LES YEUX

EN AVANT

Mychael Danna et Jeff Danna

Walt Disney Records

Ayant bâti chacun de leur côté une carrière au cinéma et à la télévision, les frères Danna collaborent fréquemment ensemble depuis deux décennies. Ils sont vétérans en matière de musique d'animation, qu'il s'agisse de productions *mainstream* (*Cigognes et Compagnie*, le reboot de *La Famille Addams* en 2019) ou plus confidentielles (*Parvana, une enfance en Afghanistan* de Nora Twomey). Pixar leur avait déjà entrouvert ses portes à l'occasion d'un *Voyage d'Arlo*t. De par sa structure, ce second opus pour la firme d'Emeryville posait des challenges, relevés par le duo. Si le cœur de l'histoire porte sur la relation fraternelle des deux protagonistes, ce sont surtout les passages de *fantasy*, qui permettent aux compositeurs de construire une véritable partition du genre, portée par un vivifiant souffle d'aventure riche en envolées épiques pour chœur et orchestre. Qui dit *fantasy* dit développements thématiques, qui sont ici nombreux et variés, participant largement à l'émotion des séquences finales du métrage. Cette variété est également stylistique, puisque le folk et métal font à plusieurs reprises une apparition remarquée aux côtés de l'orchestre (un grand écart tout à fait justifié par le script). La tribu des Danna se tire donc à merveille d'un mélange de genres plutôt casse-gueule. Entre intime et spectaculaire, ils nous livrent un score orchestral de *fantasy* traditionnel riche en magie et émotion inhérente à l'univers de ce Pixar un peu à part. Souvent ample et toujours généreux, le résultat s'avère donc être une belle réussite.

LA FAMILLE WILLOUGHBY

Mark Mothersbaugh

BMG Rights Management

Quel compositeur choisir pour mettre en musique la folie douce qui émane de *La Famille Willoughby*? Un vieux routard du cinéma d'animation ? Le compositeur des premiers films de Wes Anderson ? Le chanteur/leader du fameux groupe new wave Devo ? Eh bien, Mark Mothersbaugh, c'est tout ça à la fois, et bien plus encore, avec une expérience dans l'animation qui remonte aux *Razmoket* et à *Felix the Cat*, en passant par *Tempête de boulettes géantes* et bien d'autres. Son score pour *La Famille Willoughby* est d'ailleurs tout à fait à la hauteur des attentes : sur une base de jazz façon big band, Mothersbaugh déroule un clavecin omniprésent, des bois délicats, un violon solo facétieux, une guitare hawaïenne, d'occasionnels synthés très 8-bits, et toutes les ressources d'un orchestre qu'il maîtrise à la perfection. Ses orchestrations, subtiles et soignées, aident à faire passer un *mickeymousing*[1] parfois trop présent qui constitue le seul (tout petit) accroc dans une composition qui restera parmi les fleurons du compositeur, et mérite plus que largement d'être écoutée hors film tant le mixage de ce dernier ne la met pas en valeur comme elle le mérite. Des péripéties musicales colorées et passionnantes qui vous feront traverser avec humour, entrain et émotion les aventures inénarrables de la famille Willoughby.

1. Technique d'accompagnement jugée souvent excessive qui colle à l'image au point que chaque mouvement est souligné par un effet musical.

En avant

LES TROLLS 2 : TOURNÉE MONDIALE

Theodore Shapiro

Back Lot Music

Si Theodore Shapiro est surtout, depuis deux décennies, un habitué des comédies potaches ou romantiques, il s'est cependant déjà essayé au cinéma d'animation avec le (musicalement) assez réussi *Les Pirates ! Bons à rien, mauvais en tout* du studio Aardman, ainsi que *Captain Superslip* et *Les Incognitos*. Mais c'est un challenge radicalement différent qui l'attendait avec *Les Trolls 2*. Le film étant essentiellement un *musical* qui aligne chansons originales (produites par Ludwig Göransson, compositeur de *Creed*, *Black Panther* et *The Mandalorian*) et reprises de standards, le travail de Shapiro consistait surtout à « remplir les blancs ». Sa partition est ainsi conçue sous la forme de vignettes qui épousent tour à tour les différents styles du film (pop, funk, techno, country, rock et classique). Cette approche fonctionne bien à l'image, mais s'avère frustrante en écoute isolée. La disparité des styles, la brièveté des pistes et le film ne laissent que peu d'espace à la musique originale. Le compositeur parvient tout de même à tirer son épingle du jeu avec quelques passages plus construits (entre autres les morceaux *The Pinky Promise*, *Broken Pinky Promise* et surtout *One Nation Under Rock*), mais il semble évident que cette partition fait partie intégrante du tissu sonore du film et ne peut qu'être affaiblie lorsqu'elle en est séparée.

STAR WARS : THE CLONE WARS – THE FINAL SEASON

Kevin Kiner

Walt Disney Records

Même s'il ne pourra jamais battre le record de longévité de John Williams dans l'univers *Star Wars*, Kevin Kiner est d'ores et déjà un vétéran de l'univers étendu, ayant mis en musique l'intégralité des séries animées *Star Wars Rebels* et *Star Wars: The Clone Wars*. Il renoue ici avec la Guerre des Clones pour une septième saison qui conclut l'arc narratif après un hiatus de six ans. Sa partition pour ce final achève le travail entamé en 2008, avec le même enthousiasme et le même professionnalisme qu'au premier jour. Bien sûr, l'ombre des thèmes originaux de Williams flotte occasionnellement sur quelques passages, mais ce sont les développements thématiques de Kiner qui s'offrent la part du lion des 109 minutes proposées, éditées par Disney en trois parties, chacune couvrant quatre épisodes. Les contraintes budgétaires de la série ont, depuis le début du projet, toujours poussé le compositeur à recourir aux samples faute de pouvoir s'offrir un orchestre, et cette saison ne fait pas exception, mais son ambition est restée intacte, et c'est donc une vraie musique de *space opera*, épique et flamboyante, mais aussi romantique et parfois tragique, qui nous est donnée à entendre. Une manière comme une autre de prolonger l'expérience *Star Wars* au-delà du grand écran, en espérant que la Force soit avec Kevin Kiner et qu'il continuera donc à œuvrer à l'avenir sur d'autres déclinaisons de la saga.

Olivier Desbrosses
(Rédacteur en chef d'*UnderScores.fr*)

PRODUCTION D'UN ANIME PUBLICITAIRE

LE VTT SAUCE SAMOURAÏ

Quand une célèbre marque de VTT décide de promouvoir son nouveau modèle, elle convoque l'image d'un personnage légendaire, le samouraï, et le fait mettre en scène par des experts dans l'exercice, le Studio LINE.

L'animation 2D – japonaise comme internationale – est une fidèle alliée de la publicité, et ce depuis des années. Elle s'est tenue auprès des plus grands, proposant des déclinaisons détonantes, qu'il s'agisse des stars de la NBA (LeBron James au prisme de Koji Morimoto pour Nike) ou de grandes marques de Soda et chaînes TV (Peter Chung pour Pepsi et MTV). En ce mois d'avril[1], c'est la marque allemande de VTT YT qui fait parler d'elle, avec un cocktail d'images d'une minute et dix secondes, mêlant une envoûtante ambiance *street*, baston sanglante et folklore japonais dans laquelle un samouraï s'en va découper du démon. La séquence, librement accessible via la chaîne YouTube de YT Industries, permet de vite cerner le modèle racé du produit, présenté comme un poulain de type Trail (accessible, fun à piloter), léger et propice pour les montées.

OUI, MAIS POURQUOI ?

Quelle est l'intention de la marque YT en sollicitant Studio LINE ? Premièrement, le lien entre un VTT et des samouraïs modernes ne va pas de soi, si ? En mettant en scène un personnage habile, jeune, rapide, capable de trancher avec maestria tous les obstacles en travers de sa route, l'IZZO mise sur la séduction par le talent. Le spectateur a envie de s'élever à ce niveau, d'être performant, endurant, finalement vainqueur. La publicité non seulement respecte l'accessibilité du produit – tout paraît si facile, le héros n'est jamais touché – mais surtout convoque une figure légendaire, le samouraï. Ce dernier conserve une image certes discutable d'une âme morale, spirituelle, supérieure, et surtout maître de ses mouvements. Il en devient une voie à suivre dans son ascension, allant jusqu'à tuer (le sang n'est pas censuré). C'est traduit graphiquement puisque le personnage monte, des pavés d'une ruelle aux toits distants. Cédant aux goûts supposés de la jeune génération, le samouraï s'habille en short, dissimule sa tête sous une casquette, arbore des sneakers. Le cœur de cible est défini, et son avatar respecte le slogan de YT : *Fast, Agile, Sharp* (rapide, agile, tranchant).

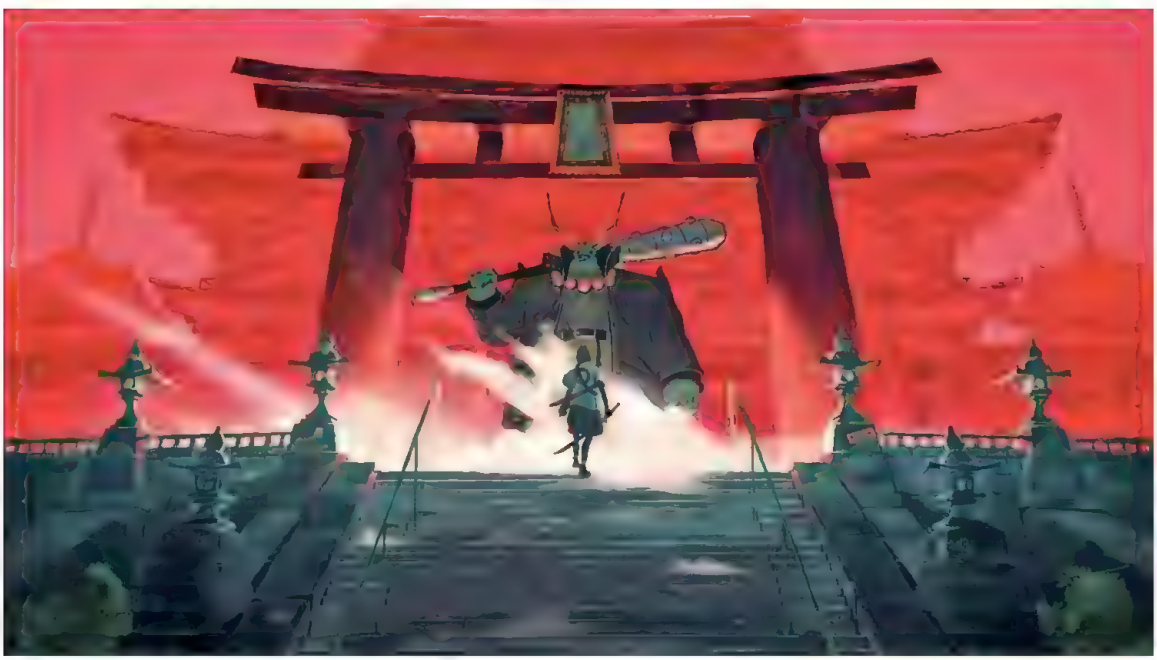
MAKING-OF

Le rendu est digne des plus grands travaux livrés par LINE. Cette boîte de production britannique réunit des talents du monde entier pour composer courts-métrages et pubs, collaborant pour le

Creative Concept & Design: Andreas John, YT Industries
Production Company: The Line Animation
YT Industries

groupe *Gorillaz*, ou la franchise *League of Legend*. Dans le milieu de l'animation, elle est très estimée des artistes et des professionnels avec ses travaux puissants techniquement et riche d'influences. Les internautes étaient d'ailleurs tombés dans un joli piège de LINE avec leur projet *Super Turbo Atomic Mega Ninja Rabbit* : le studio avait produit un faux générique dans une qualité VHS et l'avait diffusé sur YouTube. Certains internautes n'avaient pas hésité à dire se rappeler de cet *anime* alors qu'il n'existait pas... Du grand art !

Pour en savoir plus sur la production, nous avons contacté l'animateur français Mehdi Aouichaoui. Ce jeune talent, connu des observateurs depuis ses participations à la série *My Hero Academia* et aux films *Dragon Ball Super : Broly* et *City Hunter : Private Eyes,* a été débauché par la production pour signer les *cuts* d'action. Il nous parle de son arrivée sur le projet : « *Une productrice de Studio LINE qui me suivait sur Instagram m'a contacté lors de*

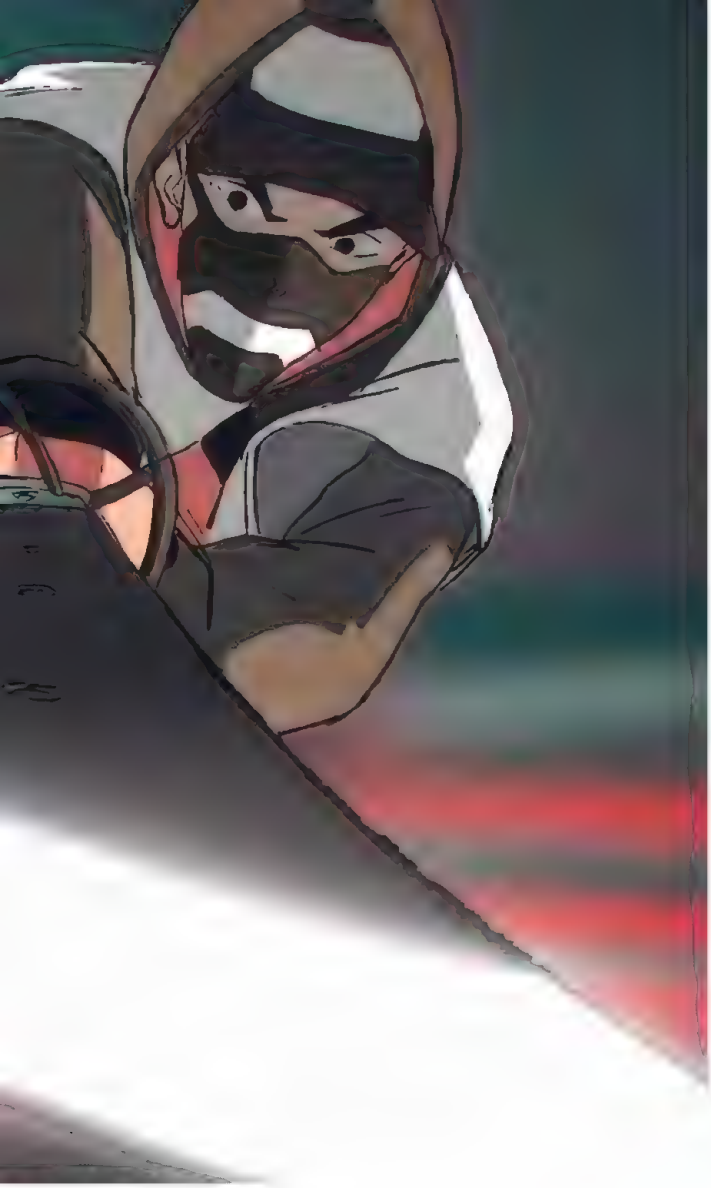


mon retour en France (il était au Japon, NDLR). À ce moment-là, elle ne me donne pas trop de détails concernant la publicité. Je savais seulement que les designs et l'ambiance seraient de type japanime, mais je n'avais aucune idée du rendu final. » *des* cuts *d'action. Pour la petite anecdote, j'aurais dû en faire davantage mais j'ai manqué de temps et il fallait que je mette le paquet sur les* cuts *en question.* » Si la pénurie d'animateurs au Japon permet aux talents venus du monde entier de

"EN EUROPE, LA PUB PAIE MIEUX QU'UN PROJET JAPONAIS."

Le garçon, dont le crédit d'animateur freelance au Japon enfle, explique les différences existantes avec les projets européens : « *La première chose c'est que je n'ai pas choisi mes plans, contrairement à ce qu'on peut voir au Japon. En Europe, en général, on te file directement des plans à faire en fonction de ton profil. Et les réalisateurs ont choisi de me confier* choisir leurs *cuts* et de se réapproprier le storyboard, ce n'est pas la même chose ici, comme nous le confirme Mehdi : « *Il y a eu de petites libertés, mais sinon c'est assez strict* confirme-t-il, avant de poursuivre : *Ce n'était pas à la pause près, mais il fallait respecter l'idée du plan. Je crois que la différence majeure entre l'Occident et le Japon se situe surtout dans la façon*

Creative Concept & Design: Andreas John YT Industries
Production Company: The_ine Animation
YT Industries



de travailler. Au Japon, tu fais tes plans, les poses-clés, et du renvoi. D'ailleurs, en Europe on doit tout dessiner, que ce soient les images-clés, les intervalles, les ombres... Au Japon, on peut dire qu'il suffit d'envoyer une seule fois les poses-clés et voilà, alors qu'en Europe il y a des retakes *(retouches, NDLR), les discussions passent par Slack avec le réalisateur qui est vraiment présent pour faire des retours sans arrêt jusqu'à ce que ça matche avec ses intentions.* » En outre, l'animateur reconnaît une différence sensible dans la rémunération. Un simple épisode TV ne peut pas toujours rivaliser avec un budget publicité : « *Tu es beaucoup mieux payé avec de la publicité en Europe que sur du projet japonais. Ce n'est pas un mystère.* » Enfin, YT Industrie avait une idée plutôt précise de son plan, puisque les designs des personnages étaient déjà finalisés à son arrivée. « *Le client avait déjà proposé des designs avec des intentions assez marquées. On avait donc déjà l'identité du résultat final. Puis Studio LINE a amélioré ces idées-là jusqu'à la stylisation. Ça a été un échange entre client et prestataire, on peut dire.* » Pédaler à deux, c'est plus facile. Vous pouvez voir ladite publicité ici : *youtu.be/w90PUm6iVyg*

Bruno de la Cruz

1. Au moment de boucler ces lignes, la chaîne McDonald's partageait une publicité *anime* de sa boisson McShake. Les designs sont signés pomodorosa (*Listeners*, voir page 86). Avec la venue de l'été, le style de l'artiste colle bien à ce besoin de fraîcheur.

Retrouvez Mehdi Aouichaoui sur son fil Instagram : *www.instagram.com/mehdiaouichaoui/?hl=fr*

LE MOT DE LA FAIM

Félicitations, vous êtes arrivé(e) à la dernière page de cet *AnimeLand* numéro 231.

Il a été conçu dans des circonstances vraiment exceptionnelles, tout à fait inédites. Comme de nombreux citoyens par le monde, nous avons tous dû nous plier à de longues journées confinés à domicile, nous avons tous assisté à la fermeture des cinémas, des magasins non essentiels (même les librairies !), au décalage voire à l'arrêt des sorties des nouveautés et rééditions de nos films, jeux, séries, œuvres de nos artistes préférés. Nous avons pris de plein fouet les annonces d'annulation, de report ou de dématérialisation des grands rendez-vous incontournables de l'année dans nos domaines, dévitalisant de fait les contenus attendus dans ces pages. Rendez-vous compte : comment remplir un magazine comme *AnimeLand* quand manque sa matière première ? Eh bien, si vous lisez ceci, vous savez qu'à l'impossible nous répondons : ce n'est pas ça qui nous arrêtera ! D'où ce numéro un peu spécial, un peu unique, dont nous sommes fiers malgré ses (rares) défauts et avec ses (quelques) qualités.

Il n'aurait pas pu voir le jour sans l'implication des rédactrices et rédacteurs dont vous avez pu lire la prose. Certaines et certains vous sont sans doute familiers depuis de nombreux numéros, quand deux autres ont accepté de participer pour la première (et peut-être pas la dernière) fois. Saluons ainsi Stéphanie Chaptal, auteure également chez Ynnis d'un bel hommage à Isao Takahata, bonne connaisseuse de l'animation américaine ; et l'ami Olivier Desbrosses, puits de science pour tout ce qui touche aux musiques de films et séries, *live* ou *anime*, ancien de *Mad Movies*, actuellement rédacteur en chef d'*UnderScores.fr* et animateur d'un passionnant podcast sur le sujet : Total Trax.

Mais ce n'est (pour vous) que la partie visible de l'iceberg. Ce numéro n'existerait pas sans Cédric, le directeur de la publication, Sébastien R., directeur éditorial d'Ynnis et bon génie pour le newbie qui écrit ces lignes, Wilfrid qui a donné à tout ça un atour très présentable et toutes celles et tous ceux qui m'en veulent déjà de ne pas les citer.

Et maintenant, il est temps de conclure et de crier que nous avons faim. Faim de vos retours, de votre soutien, de nouveautés, de rencontres, de sens, de couleurs, de musiques, de talents et de solidarité (oui, on y revient). Faim déjà d'attaquer à pleines dents les numéros suivants, d'*AnimeLand* et de son petit frère *X-tra*, de témoigner ainsi de la vitalité de ces titres et de leurs camarades dans un temps où plus que jamais toutes les sources d'inspiration positives sont les bienvenues face aux épreuves de toutes natures qui se dressent devant nous.

On vous donne rendez-vous cet automne pour de nouveaux sujets, dossiers et plaisirs à partager.

Sébastien Célimon

Based on the manga "FAIRY TAIL" by Hiro Mashima originally serialized in the weekly SHONEN MAGAZINE published by KODANSHA Ltd. ©Hiro Mashima, KODANSHA/FAIRY TAIL Committee, TV TOKYO
©KOEI TECMO GAMES CO., LTD. The KT logo is a registered trademark of KOEI TECMO HOLDINGS CO., LTD.
"PS" Family logo, "PlayStation" and "PS4" logo are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.
Nintendo Switch is a trademark of Nintendo.

NINTENDO SWITCH

Nintendo

— Un classique salué par la presse* —

"Une œuvre culte" +gameblog

"Une pierre angulaire pour le RPG en général" GAMEKULT

Xenoblade Chronicles™

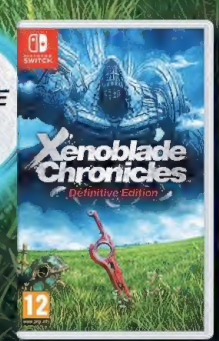
Definitive Edition

©2010-2020 NINTENDO CO.,LTD. / MONOLITHSOFT

PLUS QU'UNE ÉPÉE...

MAÎTRISEZ VOTRE DESTIN !

UN CHAPITRE INÉDIT INCLUS



12 www.pegi.info

*Notes provenant de tests de la version Xenoblade Chronicles sur Wii

GAMME NINTENDO SWITCH

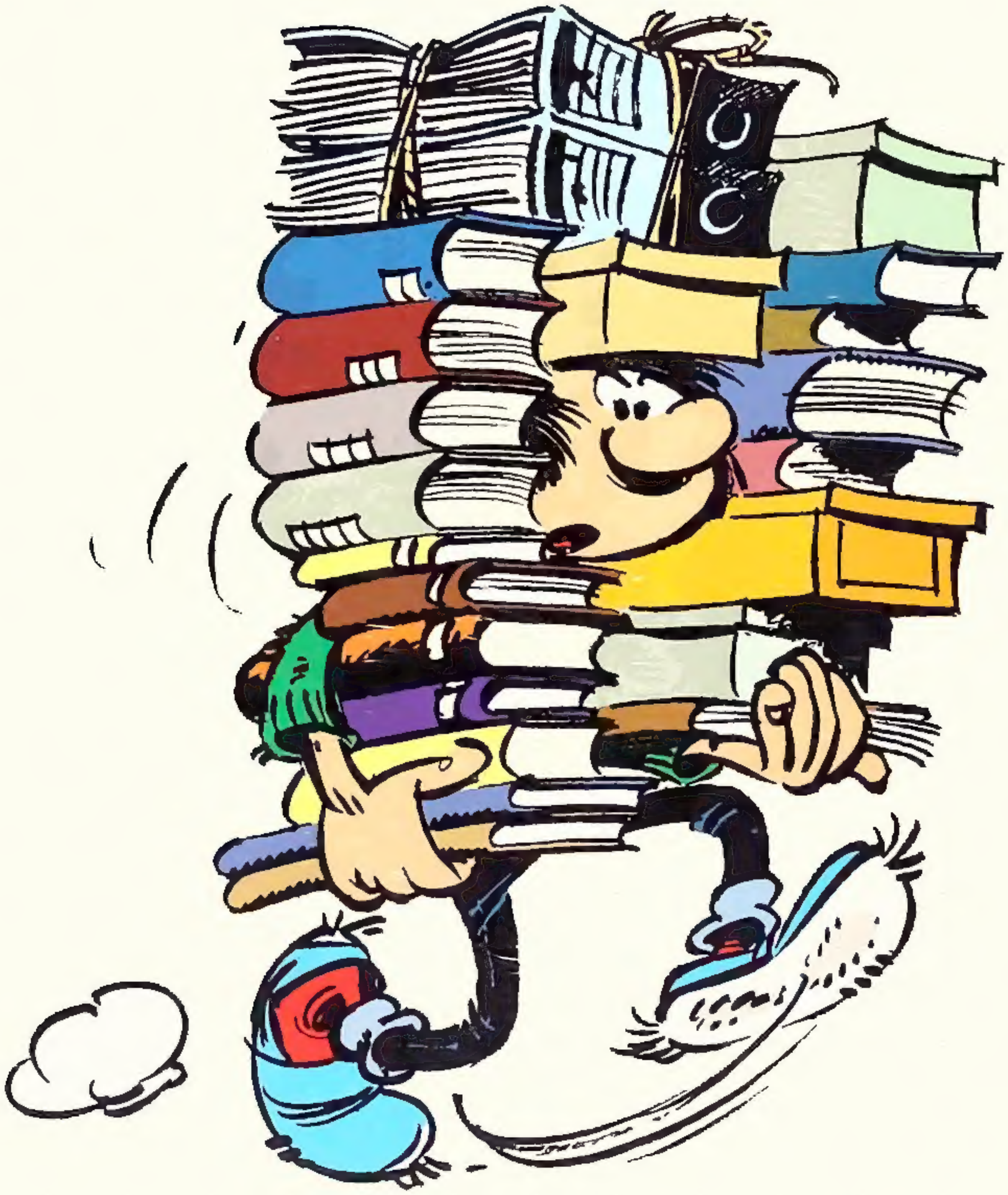
Nintendo Switch

3 MODES
TV / SUR TABLE / PORTABLE

Nintendo Switch Lite

DÉDIÉE AU JEU PORTABLE

RIP-CLUB



M'ENFIN HD !